

TOP 10: VIDEOJUEGOS PARA COMPARTIR
C • L • U • B
Nintendo®
Revista Oficial
YOSHI'S NEW ISLAND
KIRBY TRIPLE DELUXE
TE DAMOS LOS PREVIOS
BRAVELY DEFAULT
EL RENACER DE LOS RPG
THE LEGEND OF ZELDA:
A LINK BETWEEN WORLDS
LOS MEJORES TIPS
PAREJAS
LEGENDARIAS
ESPECIAL DEL AMOR Y LA AMISTAD
LINK Y ZELDA, SSBB
Precio $32.00 M.N.
0 10722 68062 6 02
Año 23 No.2
020314


¡Diversión en tus manos!
Búscala cada mes
eres niños
¡La revista más cool!

SUMARIO



▲ Square recuerda cómo hacer RPG de calidad. ¡Chécalo!

© 2013 Square-Enix

▲ Duplas famosas que han trascendido a través del tiempo.

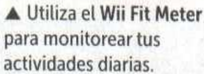
© Nintendo

REVIEWS

Además

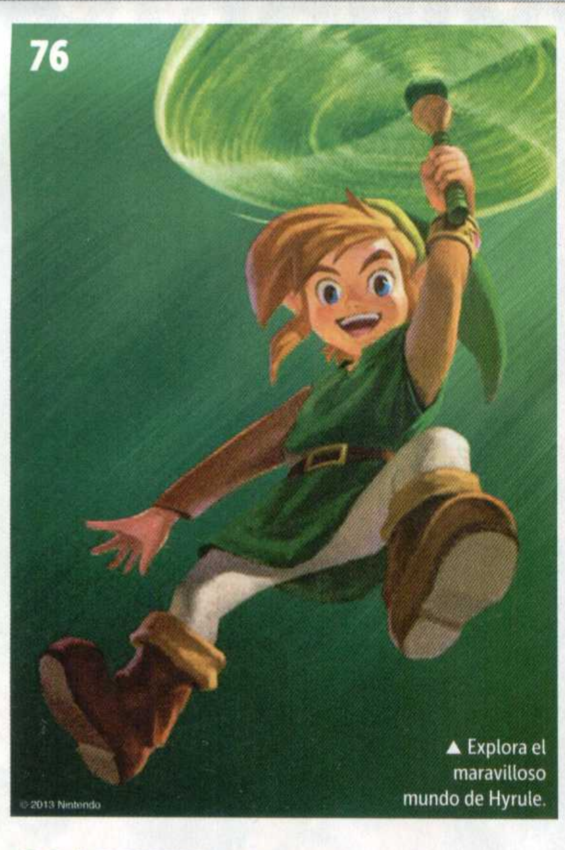
NUESTRA PORTADA





▲ Utiliza el **Wii Fit Meter** para monitorear tus actividades diarias.





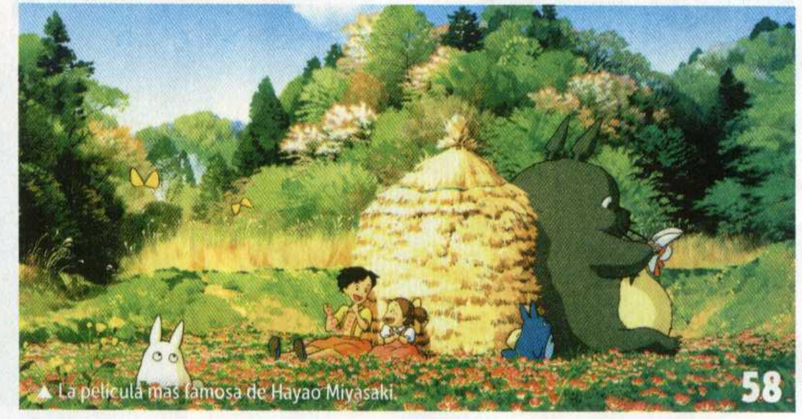
▲ Explora el maravilloso mundo de Hyrule.

© 2013 Nintendo



◄ Las primeras batalles de Donkey y Mario.

© Nintendo



▲ La película más famosa de Hayao Miyasaki.

© Studio Ghibli

COMUNIDAD

TIPS

PREVIEW

DE INTERÉS

Robocop

El heroico policía cibernético regresa a la pantalla grande (con rediseño de traje), para conquistar a las nuevas generaciones.



© Square-Enix

EDITORIAL

Febrero 2014



© Nintendo

Disfruta del artículo especial que preparamos para celebrar el mes



▲ ¡Ya me vi, ya me vi!

En la historia de los videojuegos hemos visto destacar a muchas parejas. Nintendo tiene algunas de las más representativas, como **Mario** y **Peach** y **Zelda** y **Link**. Con ellos, hemos vivido grandes momentos a lo largo de más de dos décadas, por eso les damos espacio en el artículo principal de la revista. También tenemos otros personajes que complementan las páginas del corazón. Seguro te gustarán.

¿Buscas juegos *multiplayer* para compartir? Dale un vistazo al Top 10 que elaboramos para que la pases excelentemente con amigos, familiares o pareja. De eso se trata, de disfrutar los días que nos regala febrero con el sentido del amor y la amistad.

Me despido, no sin antes recordarte que ya puedes descargar nuestra versión digital para tu iPad en la tienda virtual Apple. Sí, ahora tienes opción de llevar la revista en el dispositivo IOS; búscanos como Revista Nintendo. ¡Encontrarás disponible todo 2013 y las ediciones corrientes de 2014!

Toño Rodríguez
Editor



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Báez
Juan Carlos García Aragón "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez Ortiz

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce

COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"

DIGITAL

DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran

DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS

COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho

GERENTE
Israel Lara Guillén

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales

VENTAS

DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Christian Rojas Barrero

Tel: 5261 2600

DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda

REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez

REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano

MARKETING

DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy

DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo

OPERACIONES

DIRECTOR DE OPERACIONES
Hugo Ríos Chaverra

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 23 N° 2. Fecha de publicación: Febrero 2014. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl, www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas. Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

Pasacartas

Febrero 2013

Luego de décadas de descanso, Cranky vuelve a la acción, ¿qué opinas?



Koopa comenta

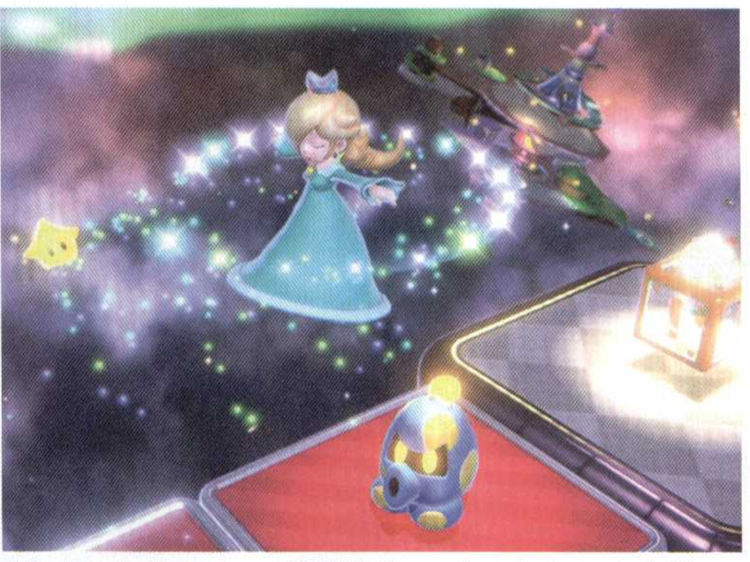
Para estar al día con las sorpresas de **Super Smash Bros.**, les sugiero que nos busquen como **RevistaCN** en Facebook, Twitter y YouTube.



Los fantasmas de Mario

¡Hola, Club Nintendo! Estoy ansioso por jugar el nuevo **Super Smash Bros.** y **Mario Party**. Ahora vamos directo a las preguntas: ¿El nuevo **Super Smash Bros.** tendrá modalidad *online* y con Miiverse? ¿Ya saben la fecha de salida de **Mario Party: Island Tour**? ¿Es verdad que hay un modo Ghost Mii en **Super Mario 3D World**?
Felipe Esteban Pinto
Vía correo electrónico

¡Hola, Felipe! Tal como ocurrió en Wii, el próximo **Super Smash Bros.** de Wii U sí tendrá conexión a Internet para retar a tus amigos o a cualquier jugador del mundo. En cuanto a las funciones de Miiverse, aún es muy pronto para conocerlas, pero no dudo de que tendrá buena integración con dicho servicio; en cuanto se revelen, les diré de inmediato. Respecto a **Mario Party: Island Tour**, está disponible desde hace unos meses y es una grata opción para compartir con tus amigos (con una tarjeta de juego pueden participar cuatro personas). Por último, los Ghost Mii aparecen en las misiones de **Super Mario 3DW**, y no sólo sirven para medir tus tiempo, sino también te darán pistas para encontrar objetos ocultos, así que pon mucha atención en las rutas o movimientos que realizan.



▲ **Rosalina** es la quinta aventurera en **SM3DW**, lástima que solo pueden jugar cuatro simultáneos.

Wii Mini

Hola, RevistaCN. ¿Para qué sirve el puerto USB de la consola Wii Mini?, ¿el Wiimote de **Mario** o de **Luigi** es compatible con el Wii Mini?
Alejandro Badillo
Vía correo electrónico

¿Qué tal, Alejandro? El Wii Mini viene simplificado. No cuenta con ranura para tarjetas SD y en lugar de dos puertos UBS, como la edición estándar, sólo cuenta con uno. ¿Para qué sirve dicho puerto? Está diseñado para conectar tus diferentes dispositivos USB, como teclado, micrófono etc. Pero no reproduce datos. En cuanto a los controles, todos los Wiimote son compatibles con Wii Mini, Wii y Wii U.

El mundo de Rosalina

¿Es cierto que **Rosalina** está disponible en **Super Mario 3D World**? ¿O se necesitarán los datos de algún **Super Mario Galaxy** y pasarlos al Wii U?, como ocurrió en **Mario Kart Wii**.
Ángel M. Vázquez
Vía Facebook





@Tquintrel
Vía twitter

¿Tendrán sorteos para ganar el juego **Pokémon X/Y** Nintendo 3DS?





Miguel F.
Vía correo electrónico

Los controles del Wii se pueden utilizar con el Wii U aunque no tengan Wii MotionPlus?

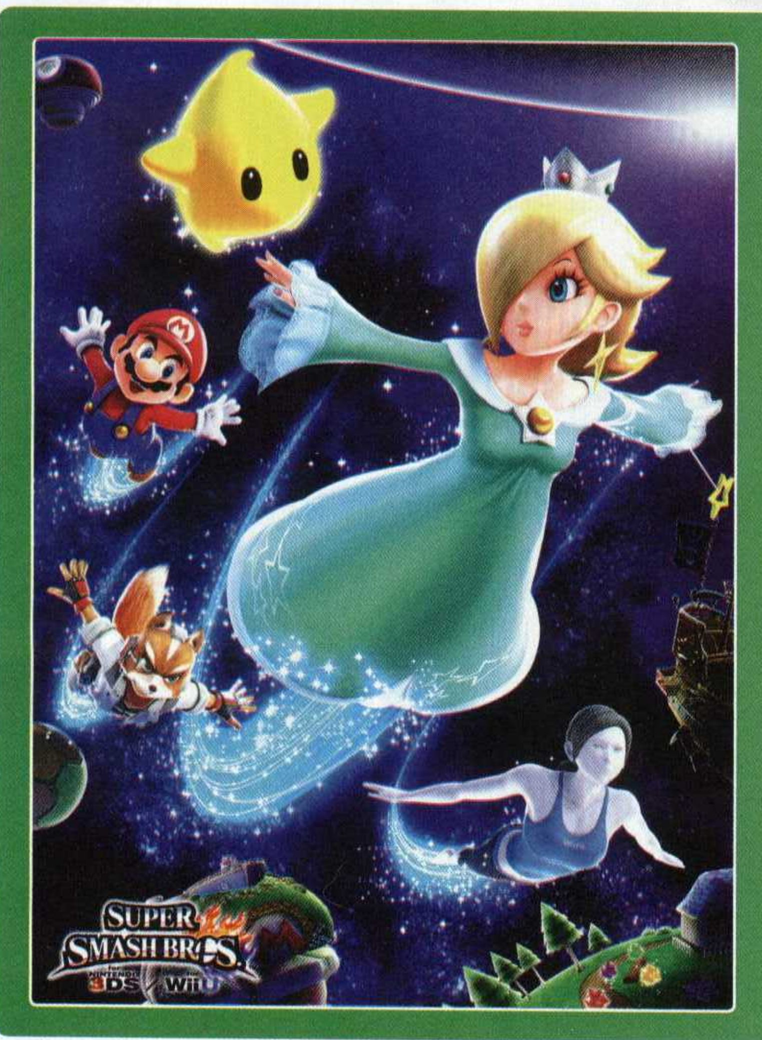




Andrés Cortez
Vía Facebook

¿Se puede usar un control Wii y uno de GCN al mismo tiempo en la consola Wii?





Carta del mes

Nuevos rumores de Super Smash Bros.

¿Cómo están, amigos de Club Nintendo? Quiero felicitarlos por su trabajo de mantenernos informados acerca el mundo de Nintendo. Les escribo para preguntarles sobre algo que leí en Internet y cuya información (supuestamente) salió directamente de Nintendo. El rumor apunta a que **Super Smash Bros.** (Wii U y Nintendo 3DS) estará disponible para esta primavera junto con **Mario Kart 8**. ¿Es cierto? Sería un gran impulso para la consola, pero ¿habrá más personajes o sólo los anunciados hasta este momento? ¡Saludos!
César Vargas
Guadalajara

¡Hola, César! Muchas gracias por tus comentarios. Todo indica que fue un error de comunicación en una entrevista hecha a un representante de Nintendo en Alemania. Incluso, poco después fue desmentido por el propio Masahiro Sakurai (desarrollador de **SSB**). El juego está planeado para estrenarse este año, pero lo más seguro es que sea para finales (noviembre-diciembre), y no primavera, como indicaba el rumor. En cambio, **Mario Kart 8** sigue en pie para su lanzamiento en los próximos meses. Respecto de nuevos personajes o detalles en **SSB**, estoy casi seguro de que sus desarrolladores nos tienen preparadas unas sorpresas más, ¿o tú qué piensas?

◄ **Super Smash Bros.** se jugará de manera independiente en Wii U y N3DS.

¿Cómo te va, Ángel? Para jugar con **Rosalina** no necesitas archivos de **Super Mario Galaxy**, basta con terminar los primeros ocho mundos de **SM3DW** y, posteriormente, regresar al primer mundo. Cerca del nivel inicial estarán las sprixies y revelarán un cohete espacial, sube para llegar al Mundo Estrella; allí, termina el segundo nivel (basado en elementos de **Super Mario Galaxy**) y listo, la bella **Rosalina** estará disponible como el quinto personaje. Si terminas todos los niveles con **Rosalina**, ganarás un *sticker* especial.

El año de Luigi

¿Por cuánto tiempo seguirá disponible el juego **New Super Luigi U**? ¿El extra en **Super Mario 3D World (Luigi Bros.)** estará disponible siempre?
Diego A. Mardones
Vía correo electrónico

¿Qué tal, Diego? **New Super Luigi U** está disponible en versión digital (a través de la eShop de Nintendo) y física, la digital no tiene vigencia, sin embargo, la física se dijo que estaría disponible por "tiempo limitado" (al menos así lo comentaron al inicio), por lo que te recomendamos no quedarte sin tu versión física, ya que podría volverse de colección. Continuando con los festejos de **Luigi**, Nintendo incluyó una versión modificada de **Mario Bros.** (el clásico Arcade de los plomeros), en la que el protagonista es **Luigi**. Este extra no tiene vigencia y basta con terminar los primeros ocho mundos de **Super Mario 3D World** o tener un archivo de **New Super Luigi U** para activarlo. ¿Qué te parece este *bonus*?



▲ Los pequeños **Koopa** aparecieron desde el primer **SMB** en 1985.


@JorgeU_2608
Vía Twitter

¿Sabremos más noticias y revelaciones de **Mario Kart 8** y **Super Smash Bros.** de Wii U?




Ponchito R.
Vía Facebook

¿Es cierto que en noviembre de 2014 saldrá **Super Mario Galaxy 3** en Wii U?



@Dai_LINK
Vía Twitter

¿En el Nintendo 2DS también se podrán bajar juegos de la eShop?



▶ Wayforward se encargó del desarrollo del juego. ¡Buen trabajo!





▲ DuckTales Remastered es uno de los mejores remakes, ¿no crees?



▲ Frank West es el estelar de Dead Rising. ¿Qué tal sus armas sofisticadas?

¡Clásico de GameCube!

¿Sacarán una nueva edición de **Super Mario Sunshine** para Wii U?
@MrCafecito1212
Vía Twitter

A todos nos gustaría una secuela, pero por ahora no hay indicios de que llegue a ocurrir.



Todos aman a Bayonetta

¡Hola, CN! Es la primera vez que les escribo, aquí les dejo las preguntas:
¿En el nuevo juego de video de **Super Smash Bros.** de Nintendo 3DS y Wii U incluirán a **Bayonetta**?
¿Habrá alguna rebaja de precio de la consola Wii U próximamente?
Vi un video en Internet donde decían que **Patoaventuras** (**DuckTales**) estará para Wii y N3DS, ¿me lo confirman?
Ricardo Ignacio Silva S.
Vía correo electrónico

¡Hola, Ricardo! Creo que a todos nos encantaría que Kamiya y Sakurai se pusieran de acuerdo para que **Bayonetta** entrara en las batallas de **Super Smash Bros.**, pero por ahora no es posible. Quizá más adelante nos den la sorpresa; todo está en manos de Nintendo. En cuanto a la rebaja de precio, no hace mucho Nintendo restó 50 dólares al Wii U, así que no creo que por ahora tengan planes de una nueva reducción de precio. Por último, **DuckTales**, en Nintendo, sólo está disponible en Wii U (formato físico y digital).

Wii U GamePad

Leí que Capcom lanzará un juego de la trilogía de **Dead Rising**, y las plataformas incluyen Wii U. ¿Es cierto?
¿**Batman: Arkham Origins** para Wii U incluirá el DLC de **Deathstroke**?
Cristóbal Andrés
Vía correo electrónico

¡Hola, Cris! De salir un compendio con la trilogía de **Dead Rising**, no llegaría a Wii U pues el tercero es una exclusiva de Capcom para Microsoft (al menos por ahora). Respecto a **Deathstroke**, al comprar el juego en Wii U se incluye un código para activar al mercenario, lo que no se sabe es por cuánto tiempo traerá dicho *bonus*.

¡Envíanos tus dudas, comentarios, sugerencias o críticas de la revista en general al correo electrónico: **pasacartas@revistaclubnintendo.com**, y aparece publicado en esta sección. Recuerda que también puedes mandar tus preguntas cortas para la sección "Sí y No" a través de Twitter o Facebok.





@jonathan5248
Vía Twitter

Chicos, ¿la versión digital de la revista Club Nintendo es sólo para cuentas mexicanas?





Édgar Ramírez
Vía Facebook

Las marcas que aparecen en la pantalla superior del N3DS (por roce de los bordes inferiores), ¿se pueden quitar?





Ruisu Hose S.
Vía Facebook

CN, ¿sólo los poseedores de Wii U podrán disfrutar de Miiverse para Nintendo 3DS?



BRAVELY DEFAULT™



Tu voz

¿Qué opinan del servicio Pokémon Bank?

Luis Meléndez
Facebook

Es un servicio justo e innovador. Tener la capacidad de almacenar más **Pokémon** es interesante; aparte, todo a un precio demasiado justo y te regalan un **Celebi**.



El pasado 27 de diciembre Nintendo abrió las puertas de **Pokémon Bank**, un banco virtual donde puedes depositar prácticamente todos los **Pokémon** que tengas, desde las versiones **Black** y **White** hasta la fecha. Antes era un *show* transferir a tus personajes, y si perdías o vendías el juego, debías despedirte de tus logros como entrenador.

Ahora eso no ocurrirá, por la módica cantidad de 4.99 dólares (o su equivalente en cada país) tendrás acceso a un espacio virtual personal "en la nube" para almacenar hasta 3000 **Pokémon** en diferentes cajas (100 en total). Así, cada vez que necesites uno, lo podrás descargar directamente a tu consola sin tanto trámite. Otra de sus ventajas es que, automáticamente, al activar tu banco ganarás gratuitamente a **Celebi**, uno de los personajes más codiciados. Pero ¿qué opina la comunidad de CN?

Ozkar Cruz, **Gabriel Soria** y **Oliver Méndez Solís** comentan que es una idea genial, pues así pueden organizar, almacenar y transferir sus personajes con mayor facilidad y comodidad. Por otro lado, **Diego Sánchez** y **Alfonso Sánchez Soto** comentan que será complicado pagar en la eShop para quienes no tengan tarjeta de crédito o débito compatible. Pero ya no hay de qué preocuparse, pues las tarjetas de eShop en México ya se venden en muchos lugares, las encontrarás con montos de $200 y $500 pesos. ¡Ya no hay pretexto!

Por supuesto, hay quienes opinan que debió ser un servicio gratuito o que el costo es elevado, pero tomemos en cuenta que es una función adicional, no obligatoria, y que lo que ofrece realmente vale la pena para que no pierdas tus horas de entrenamiento. Así que como dice **Roel Iván Álvarez**: "Cinco dólares te los gastas en unos taquitos; está muy económico por todo un año".

Si quieres proponer un tema, escribe a: tuvoz@revistaclubnintendo.com





▲ En relación costo/beneficio, resulta bastante atractivo para los verdaderos fans.

Hasta 3000 criaturas podrán almacenarse de forma independiente en Pokémon Bank



@SpartanDiver

¡Ya es tiempo de que saquen un **Super Smash Bros. Kart**! Correr con **Kirby**, **Link**, **Samus** y compañía estaría bien y más llamativo.



@DiscoNuts13

Opino que un buen personaje para **Super Smash Bros.** en Wii U sería **Leon Scott Kennedy** o **Ryu Hayabusa**.



@eliezer_edy

Sin duda, la mejor parte del póster es la de **Super Mario 3D World** @RevistaCN :)



Revista CN
Destacados del mes

Te recomendamos



▲ **Mario Kart 8**
Ahora las espectaculares carreras desafiarán la gravedad.



▲ **Hyrule Warriors**
Link se adentrará en un estilo de juego diferente de lo convencional.



▲ **NES Remix**
Compendio de minijuegos basados en clásicos de 8 bits.



▲ **DK Tropical Freeze**
La emoción continúa en Wii U, y ahora podrás jugar con **Cranky**.

YouTube
Youtube.com/revistacn

Encuesta
¿Cuál es la razón por la que un juego se vuelve tu favorito?

◀ La historia jugó un gran papel en el éxito de **Xenoblade Chronicles**.

Votos

1 Historia 41%
2 Diversión 29%
3 Gameplay 13%
4 Desarrollo de personajes 5%
5 Replay Value 4%
6 Dificultad 2%
7 Innovación 2%
8 Multijugador 2%
9 Calidad gráfica 1%
10 Música 1%

41% Historia
29%
13%
5%
4%
2% 2% 2% 1% 1%

facebook.com/RevistaCN

Un buen *gameplay*, gran *soundtrack* y una extraordinaria historia hacen que un juego sea por siempre recordado y añorado.
@paco_jf



Lo mejor de **Twitter**



@lynx_manuel

Deberían poner la revista digital a disposición en Android. Es que yo sólo uso este sistema, no soy manzana.



@Davey_Art

Traigan la revista a Venezuela, llevo rato sin verlos por estos lados, nos dejaron abandonados.



@ejurado

Qué buenos tiempos con el NES y SNES. **FFVI** y **The Legend of Zelda** marcaron mi vida con su historia y banda sonora.



Twitter
@Revista**CN**

¡Muéstranos qué tan fan eres de **Nintendo**, para que aparezcas en esta galería de arte!

Este mes hubo dibujos, figuras, pinturas y colecciones impresionantes, así que si quieres ser parte de este espacio, envía tus fotos y demuestra qué tan fan eres de Nintendo.



▶ Michael Saborio, de Costa Rica, es gran seguidor de CN.



▲ William Lara nos presume su dibujo de **Bowser** hecho en **Art Academy**, para Wii U.



▲ Fernando A. Pérez nos envía su fotografía desde El Salvador. ¡Es fan de **Mario** y **Sonic**!



▲ Gerson Helaman opina que **Dream Team** es el mejor **M&L** de la serie. ¿Tú qué piensas?



▲ Habacup Calvin es un verdadero fan de los hermanos **Mario**.



▲ Ángel Ramírez, de Guadalajara, es coleccionista de las consolas de Nintendo.



▲ Abraham Vivanco hizo una pintura al óleo de **The Legend of Zelda**, ¿qué te parece?

◀ José A. Rodríguez colecciona la revista desde 1998.

TOP NEWS

Noticia del mes

Hyrule como nunca

Nintendo sorprende a propios y extraños

NES Remix



Ya se encuentra disponible este juego para Wii U, una increíble mezcla de títulos de NES con desafíos nuevos.

Noticia inesperada

Durante el último Nintendo Direct se presentaron varios juegos con los que la compañía pretende afrontar este 2014. Muchos de los títulos presentados ya los conocíamos de pasados eventos, pero existió uno que se estrenó de manera formal, asombrando a todo el medio. Nos referimos a **Hyrule Warriors**, para Wii U, una apuesta interesante.

Antes que nada tenemos que aclarar que no tiene que ver con el nuevo juego de **Zelda** que se desarrolla para Wii U, es un concepto con una historia totalmente diferente.

Estamos ante un juego de acción en el que enfrentaremos a cientos de enemigos al mismo tiempo, usando tanto la Master Sword como otros ítems del universo de la serie.

▲ ¿Te agrada este concepto?

No es un desarrollo directo de Nintendo, sino una colaboración con Tecmo Koei, los creadores de **Orochi Warriors 3** para Wii U. Con esto seguramente ya se deben de dar una idea de cómo será el estilo de juego cuando esté terminado.

Uno de los puntos fuertes de la saga de Tecmo Koei es la gran cantidad de personajes a elegir, así que consideramos que para **Hyrule Warriors** (que por cierto es un nombre provisional) sería una gran idea seguir dicha línea y usar a **Zelda**, **Sheik**, **Ganon** y muchos otros personajes.

Por el momento no se han dado a conocer más detalles acerca de esta obra, pero en cuanto tengamos información al respecto la compartiremos con ustedes.

Visita

www.nintendo.com

Lo más descargado



TLOZ: The Wind Waker HD
-Wii U-

1





Wii Fit U
-Wii U -

2





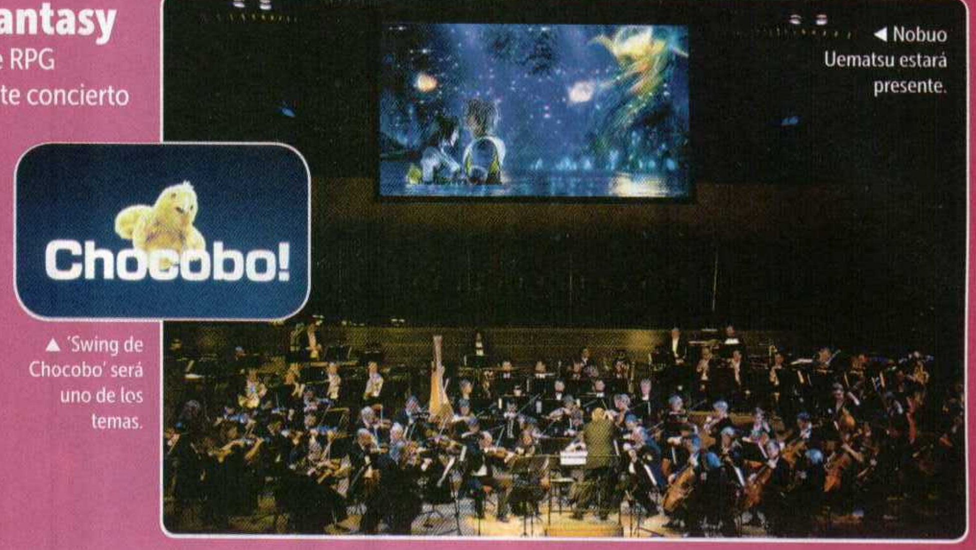
Animal Crossing: New Leaf
-N3DS-

3

Música de Final Fantasy

La mágia de la popular serie de RPG estremecerá tus sentidos en este concierto

Distant Wolds, el concierto que todo fan de **Final Fantasy** -y de la buena música orquestada- no debe perderse, llegará el próximo 12 de marzo al Auditorio Nacional de la Ciudad de México, como parte de la celebración de los 25 años de la franquicia de videojuegos. El evento contará con la presencia de grandes figuras, como el compositor Nobuo Uematsu y la conducción de Arnie Rot; música por parte de la Orquesta Sinfónica Nacional. Más detalles en www.gamers.vg



▲ 'Swing de Chocobo' será uno de los temas.

◀ Nobuo Uematsu estará presente.

Alerta, entrenadores

Nuevo servicio para Pokémon

¡Atrápalos a todos!

Desde que aparecieron las versiones X / Y de **Pokémon**, las noticias acerca de la franquicia no han parado; entre *bugs*, rumores y actualizaciones ha estado siempre en boca de todos, pero ahora debemo sumarle el famoso **Pokémon Bank**.

Su fecha de aparición estaba contemplada para finales del año pasado, pero al momento de escribir esta nota seguía sin fecha oficial. Lo interesante realmente está en lo que nos representa, la oportunidad de almacenar hasta 3000 **Pokémon** fuera de nuestra tarjeta de juego, permitiendo con esto una mejor organización de cada uno.

La aplicación estará a la venta en la eShop próximamente, así que seguramente veremos algunos otros beneficios en el futuro, como transferir *Pokémon* de versiones de quinta generación.

Esperamos que pronto se encuentre disponible en la eShop, pero también que Nintendo retome algunas ideas del pasado que fueron grandiosas para la serie. Nos referimos a **Pokémon Stadium**, todos esperamos una secuela desde los años del Nintendo 64. Ojalá que pronto sea una realidad, no un rumor o un deseo.

Visita

www.pokemon.com



▲ Aún nos esperan varias confrontaciones.



◀ ¿Piensas contratarlo?

Celebi será un regalo para los primeros compradores



Earthbound -Wii U-





New Super Luigi U -Wii U-

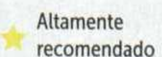




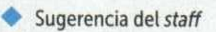
Pokémon Rumble U -Wii U-



★ Altamente recomendado



◆ Sugerencia del *staff*



● Juego esperado por la comunidad

REVIEWS



▶ Los duelos ahora serán más asombrosas que nunca.



Bravely Default

Una batalla por encontrar tu lugar en la vida



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Square Enix
• Categoría
JRPG
• Jugadores
1
• Opinamos
Uno de los mejores RPG portátiles de todos los tiempos



Fantasía
Violencia

Pocos juegos causan tanto revuelo desde su anuncio al ser una franquicia nueva, **Bravely Default** lo consiguió y respondió a todas las críticas que lo acusaban de sólo ser un intento más de revivir el RPG japonés. Es una obra de arte.

Muchas veces la vida nos lleva a conocer nuestros propios límites, nuestra fuerza interna por medio de situaciones inesperadas, de problemas que se presentan de la nada y que de alguna u otra manera sirven de prueba para nosotros mismos, para darnos cuenta de lo que realmente somos capaces de lograr.

Bravely Default, para Nintendo 3DS, es una historia que nos llevará justamente a esos límites, a una búsqueda no por la victoria de toda una nación, sino por una personal, en un viaje en el que encontraremos amigos, enemigos, experiencias que representarán opciones para decidir cuál es el camino que queremos tomar, el largo y complicado, el sencillo y corto... Como siempre, todo dependerá de la recompensa final, de ese deseo de ver algo más.

El valor será tu verdadera arma en esta prueba para todo un mundo



▲ Los personajes parecen estar vivos realmente.



▲ La estrategia será básica para avanzar.



▲ Ya está confirmada la secuela en Japón, **Bravely Second.**



◀ Ellos son el grupo que está destinado a cambiar el mundo.

La época dorada

Todos recordamos con cariño los años del Super Nintendo, donde el género RPG vivió sus mejores momentos; compañías como Square, Enix (antes de su fusión) y Namco nos regalaban auténticas maravillas que nos llevaban a viajar a mundos extraordinarios, donde realmente nos sentíamos parte del desarrollo, donde el tiempo nos permitía contemplar a la gente pasear por las calles de todos los pueblos, disfrutar de las tiendas, de los espectáculos. En fin, un pequeño mundo en nuestras consolas.

El máximo exponente, la serie abanderada del JRPG, era **Final Fantasy**, llegó a su punto más alto en su sexta entrega, que aquí conocimos en Super Nintendo como **Final Fantasy III** y posteriormente en Game Boy Advance con su numeración oficial.

A partir de ese momento, comenzó un pequeño bache, del que salieron airosos con las entregas **VII**, **VIII** y **IX**, pero fue justo ahí, en ese momento, cuando comenzaría una crisis que nadie se imaginaba.

Por motivos que no tocaremos en esta revisión (pero pueden hacerlo leyendo **Uno con el control** del número anterior), el RPG perdió mucha fuerza y se transformó de muchas maneras, mezclando estilos y series, al grado de que **Mass Effect** es considerado como un juego RPG a pesar de que no tenga elementos clave en el género, como el hecho de fallar los disparos... Pero bueno, esta transformación también llegó a **Final Fantasy**, en juegos en los que se ponía la acción por delante de otros aspectos.

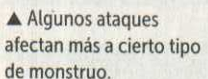
La situación para el género, su panorama era tan oscuro que en Japón se ha creado un comité para salvar la serie, rescatarla y regresarla a los primeros planos.

En fin, en un mundo, en una realidad como la que vivimos hoy día en el medio, aún existen propuestas que representan esperanza, un medio para recuperar el brillo que alguna vez tuvo en los RPG. Y mucha de esa esperanza corresponde a **Bravely Default**, maravillosa obra cortesía de Square Enix, que respetando su pasado han logrado un equilibrio entre mecánicas asombroso y muy fresco.

▼ El trabajo artístico es perfecto, realizado con amor.







▲ Algunos ataques afectan más a cierto tipo de monstruo.



▲ Planear es la llave del éxito.

▼ Ella es **Agnés**, la chica que lleva el destino de muchos en sus hombros.

▶ Seguro que se acordaron de **Castlevania**.

El desarrollo

No vamos a contarte mucho de la trama como tal, ya que consideramos que debes vivirla y conocerla tú mismo, pero sí podemos hablarte acerca de los conceptos que maneja.

Controlarás a cuatro personajes principales, **Agnés**, **Tiz**, **Edea** y **Ringabell**, todos con personalidades distintas que complementan un equipo que no vas a olvidar en mucho tiempo. El protagonismo recae un poco en **Agnés**, pero realmente todos tienen una parte importante, algo así como ocurre en **Final Fantasy VI** o en **Chrono Trigger**.

Tiz y **Edea** tienen un carácter fuerte y sarcástico, mientras que **Ringabell** es el personaje más misterioso de todos debido a que no puede recordar nada de lo que hace, pero se apoya en un cuaderno especial que tiene, el cual puede predecir el futuro, gracias a esto nunca se mete en problemas.

Claro está que vas a conocer a muchos personajes más, todos con un pasado e intenciones diferentes de las tuyas, pero que tendrán que trabajar en equipo para conseguir sus objetivos.

Los giros dramáticos no pueden quedarse fuera, en muchos momentos solamente te quedará respirar y continuar, dejando las reflexiones para otro momento, aunque muchos conflictos se queden en tu mente, esperando por una respuesta que pueda aclarar lo que has vivido.

Los diálogos del equipo son muy interesantes, llenos de referencias, pensamientos profundos; no son pretextos para que puedas leer algo, intentan ir más allá, dejarte algunos consejos. Del mismo modo lo hemos visto en títulos como **Animal Crossing**, que en cualquier momento te puede hablar de un aspecto sensible para ti y ayudarte a superarlo.

No podemos dejar de mencionar los hermosos gráficos; el trabajo es simplemente sublime, te aseguramos que vas a pasearte más de una vez por cada pueblo sólo para admirar el detalle que se ha logrado. En ciertos momentos, parecen fotografías de algún pueblo europeo, llega un momento en que se vuelven parte de ti, como si realmente estuvieras caminando y conocieras cada calle.

Un equipo coordinado siempre marcará una diferencia en las batallas

Edición especial

Atención a los coleccionistas



Éste es el paquete que apareció en Europa el pasado diciembre. Para América también tendremos una edición de colección, sólo que no contendrá la figura de **Agnés**. Es una lástima.



▶ El comienzo de la gran historia que vas a vivir.


▼ El nivel de personalización es muy alto.


▲ ¿No desearías estar en este lugar?

Nuevas tarjetas

Ya son pocos los juegos que utilizan el sistema AR, pero por fortuna **Bravely Default** es uno de ellos, incluye sus propias tarjetas.



Renovando lo clásico

Pasemos ahora a un punto clave en todo RPG además de la historia, su sistema de juego. Hemos visto decenas de modificaciones a las batallas a lo largo de los años, lo que ha derivado en subgéneros del RPG, pero por fortuna en **Bravely Default** tendremos un sistema tradicional, pero obviamente con algunos cambios para volverlo más interesante. Vamos a elegir entre Brave o Default, cada uno con sus ventajas, pero enfocados a lo mismo, a la optimización de turnos al ataque dependiendo de lo que necesitemos en los combates. Por ejemplo, si la pelea está muy reñida, lo indicado es usar sólo un turno para atacar, pero si deseamos terminar rápido los duelos o si tenemos que darlo todo para mantener una esperanza de victoria, lo ideal será atacar de manera consecutiva por más de un turno.

Todo esto dependerá de las circunstancias y del nivel que tengamos al momento de pelear, ya que gracias a esto tendremos técnicas y estrategias para todo tipo de ocasión. De entrada, parece complejo, pero no lo es, simplemente es cuestión de algunas horas en combate para comprender que estamos ante un sistema con posibilidades infinitas de vivir esta aventura, justo como lo queramos.

Los trabajos también tienen su relevancia, incluso más que en juegos anteriores de **Final Fantasy**, para empezar tenemos más opciones y los resultados en batalla se notan mucho más, dando pauta a que combines los trabajos de cada personaje.

La elección de un trabajo determinado cambiará por completo tu experiencia dentro del juego

El final de una leyenda

Se retira el ilustrador estrella de Square Enix



Akihiko Yoshida, diseñador de personajes de Square Enix desde 1995, ha dicho adiós a la compañía al terminar este juego. Colaboró en muchos títulos, entre los que destaca la serie **Final Fantasy**, le deseamos suerte.

Trabajos para combatir

Te invitamos a conocer algunos de los trabajos más populares



Mago Negro
Atacan con magia, pero sus estadísticas suelen ser bajas.



Inicial
Las estadísticas se mantienen en promedio antes de elegir.



Cazador
Muy buen trabajo, si te agrada atacar con armas como el arco.



Mago Rojo
Además de usar magia, pueden vestir algunas armaduras.



Caballero
La defensa es el punto fuerte de este trabajo dentro del juego.



Monje
Uno de los trabajos clásicos para pelear cuerpo a cuerpo.



Ninja
Su especialidad son los ataques rápidos con dos armas.



Invocador
Su magia es de las más poderosas de todo el juego.

Haz tu propia historia

Bravely Default es más allá que una gran experiencia, representa el renacer de los JRPG. Estamos seguros de que además de la secuela ya anunciada, otras compañías seguirán este camino, como es el caso de la renovada Atlus. **Bravely Default** no se juega, se vive, con ese pensamiento en mente se tiene que recorrer cada pueblo, cada sendero. Absolutamente todas las partes del juego transmiten justo lo que los programadores pretendían, soledad, tristeza, felicidad; es una obra completa que se coloca en lo más alto del catálogo del Nintendo 3DS.

▲ Uno de los bellos poblados que tendrás que recorrer.

Pasarán los años y se seguirá hablando de su grandeza, de su rebeldía, pero sobre todo de su gran valor, de ir en dirección opuesta al medio, dejando de lado intereses económicos de la compañía para dar prioridad a los verdaderos jugadores, a los que cada empresa se debe, a ellos que año con año esperan un juego de este nivel, entre los cuales lógicamente nos encontramos nosotros. Si en algún momento llegaste a tener alguna duda sobre este título, aléjala, perfección es la palabra que lo describe.

¿Por qué no juegas?



FF: The 4 Heroes of Light
El juego que dio pauta a **Bravely Default**.

El regreso a las raíces, un RPG como todos soñábamos en consolas portátiles después de jugar en Wii Xenoblade o The Last Story.

RANKING **CN 9.5**


▼ Lucha contra el clima en los niveles de nieve.


▲ Dispara en el punto adecuado para ganar más puntos.

▶ Dos historias que ofrecen distintos escenarios de acción.




▲ Esos zorros vienen en diferentes tamaños.

Angry Bunnies



- Compañía
Cypronia
- Desarrollador
Cypronia
- Categoría
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
Una buena opción para los fans de Angry Birds



Libera el estrés lanzando conejos en más de 150 niveles

En diciembre de 2009, la compañía Rovio lanzó para dispositivos móviles el juego **Angry Birds**. Era una idea realmente sencilla pero se convirtió en un *hit* inmediato. Poco después salieron nuevas versiones y el concepto se expandió incluso a las consolas caseras y portátiles.

El único detalle es que cuesta notablemente más que en móviles, así que si quieres una alternativa a precio razonable, te recomendamos echarle ojo a **Angry Bunnies**, una propuesta del estudio Cypronia, que ya ha trabajado en juegos para Nintendo desde el NDS. El juego aplica la física para realizar las acciones. Básicamente necesitas arrojar a múltiples simpáticos y coloridos conejos en contra de una serie de estructuras que resguardan al grupo de zorros. Para lograr el objetivo tendrás algunas oportunidades (cantidad de conejos), así que deberás valerte de tu ingenio para disparar a los roedores en puntos estratégicos y lograr que los escombros caigan sobre los enemigos que está resguardando.

Cada uno de los personajes posee habilidades especiales. ¡Conócelos!

¡Con efecto en 3D!

Éste es de esos juegos en los que la historia no es vital para la diversión; de hecho, lo más importante es el correcto uso de la pantalla táctil del Nintendo 3DS y que te ofrezca reto suficiente para mantenerte entretenido durante días, e incluso lograr que vuelvas a jugarlo aun cuando ya lo hayas terminado (el grado de reúso es bastante elevado), así dominarás las características de cada personaje, como la velocidad de **Speedo**, arrojar bombas con **Pilot**, usar las orejas demoledoras de **Choleric** o el peso de **Chubby**.

Angry Bunnies está disponible en la eShop de N3DS y lo podrás descargar por sólo $99.00 pesos (MX).

RANKING **CN 7.5**

▲ No pierdas de vista a tu personaje.

Double Dragon

La calle te reserva muchos peligros



• Compañía
Aksys Games
• Desarrollador
Aksys Games
• Género
Peleas
• Jugadores
1
• Opinamos
Una buena adaptación de la Arcadia



Violencia

En las Arcadias hemos visto nacer grandes leyendas de los videojuegos, series que se han mantenido por años en el gusto de los jugadores, a pesar de no tener muchas secuelas, se mantienen vivas por las adaptaciones a nuevas consolas.

Una de esas franquicias es **Double Dragon**, que en su momento, a mediados de los años ochenta, representó un gran avance en muchos campos, tanto creativo como técnico, abriendo el panorama para toda una flotilla de videojuegos que vendrían más adelante, como **Streets of Rage** o el clásico de Capcom, **Final Fight**; ahí radica parte de su importancia.

Tuvo muchas adaptaciones, pero una de las mejores fue sin duda la de NES (a pesar de tener un pequeño detalle que comentaremos más adelante), en donde sólo se alteró un poco la historia, pero la verdad eso era lo de menos.

Lo que queríamos todos al jugar **Double Dragon** era peleas y acción, controlar a **Billy** en la búsqueda de su novia, que fue raptada por una peligrosa banda.

Esta adaptación a la eShop de N3DS es idéntica al NES, con todas sus virtudes, pero también con un gran problema, sólo se puede jugar con un personaje, Jimmy fue borrado como protagonsita y no puede usarlo un segundo jugador.

Sí, sabemos que en **Double Dragon II** se pueden usar a ambos personajes, pero lo que ocurrió fue que en esos años aún se experimentaba con el NES, así que el equipo creativo no pudo incorporar un segundo luchador en pantalla.

Fuera de eso, se mantiene toda la acción del original, los enemigos y los niveles llenos de acción, en los que la dificultad pondrá siempre a prueba nuestro talento con el control.

En la parte inferior de la pantalla se muestran nuestras vidas y la energía que tenemos; de este modo, podremos actuar siempre con cautela o actuar como héroes, si es necesario.



► Ataca uno por uno a tus rivales.



► Cuidado con los obstáculos.



▲ ¿Puedes ver esa cueva al fondo?

Muchas veces tendrás que repetir un nivel para superarlo. No te rindas hasta lograrlo

Los enemigos tienen diferentes rutinas, pero a fin de cuentas siempre te van a buscar. Lo mejor que puedes hacer para eliminarlos es esperarlos en línea recta y golpearlos antes de que se acerquen demasiado a ti, lo único que necesitas saber y comprender es la distancia y velocidad de tus golpes.

Tu principal arma para terminar con los pandilleros serán tus puños, pero ocasionalmente los enemigos soltarán sus armas, tubos, cadenas y cuchillos, que puedes usar en su contra para restarles más energía o terminarlos de un solo golpe, todo dependerá de las circunstancias del combate.

No todo está perdido en cuanto a los dos jugadores. Para compensar un poco la pérdida, los programadores agregaron un curioso y original modo de combates al estilo **Street Fighter**, en el que puedes poner a prueba tus cualidades para el arte de los puños que te mantendrá ocupado un rato.

Seguramente en algunas semanas tendremos la secuela también disponible para la eShop, pero si no has jugado este clásico de todos los tiempos, algo estás haciendo muy mal. No puedes dejar pasar esta oportunidad de conocerlo, si te quejas de la dificultad de los títulos actuales, prepárate para disfrutar todo lo que **Double Dragon** puede ofrecerte en ese sentido. Una experiencia con un desafío como pocos lo han logrado.

Los primeros golpes



Ésta fue la versión de Arcadia, como puedes apreciar, se respetaron todos los modelos en el NES.

Una pelea perdida

La serie fue adaptada al cine



Por alguna razón existe una especie de maldición sobre las adaptaciones de videojuegos a películas, siempre resultan un fracaso, y con **Double Dragon** no ocurrió ningún milagro, fue una película terrible.

Es el juego perfecto para disfrutar mientras viajas o cuando deseas divertirte solo en tu casa.

RANKING **CN 8.0**

▲ El hombre lobo es uno de los favoritos.

3D Altered Beast



¡Libera la furia de la transformación!

• Compañía
SEGA
• Desarrollador
SEGA
• Género
Beat ´em Up!
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Genial adaptación del clásico



Violencia fantástica

Todos recordamos el tiempo en el que Nintendo y SEGA eran rivales, y el legendario SNES competía con el SEGA Genesis por la supremacía de los 16 bits. En esos días alocados, este sistema incluía el clásico **Altered Beast**, que fue muy bien adaptado de su original de arcadia.

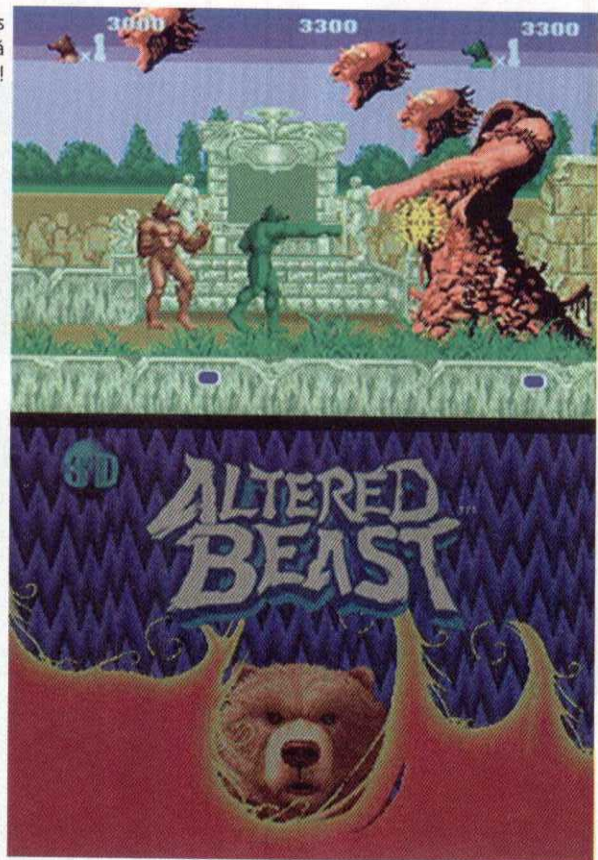
Años después, SEGA nos trae una versión más de esta joya que muchos hemos tenido oportunidad de jugar en distintas consolas y formatos, pero la ventaja es que ahora tiene el respaldo del poder del Nintendo 3DS, por lo que la emoción de ser resucitado por el mismísimo rey de los dioses del Olimpo para rescatar a su hija será vivida en 3D. Dentro del juego encontrarás varias opciones que dan un toque de frescura al título, incluyendo si deseas que el efecto de tercera dimensión del sistema actúe con profundidad o como relieve. Esto le ayuda mucho para que no sientas que estás jugando exactamente lo mismo, pues bien vale la pena volver a disfrutar de esta aventura.

Al igual que en su contraparte de arcadia, el juego cuenta con todas las cinco escenas originales, así como con todos los enemigos y jefes que nos hicieron la vida de cuadritos hace ya algunos ayeres. Afortunadamente tienes las esferas de poder, con la facultad de hacerte más fuerte en dos ocasiones, lo que te permite enfrentar a todos los enemigos más fácilmente.

Al tomar una tercera esfera, la transformación de humano a bestia se activa, otorgándote no sólo una feroz apariencia, sino también poderes más allá de los que cualquier humano hubiera podido imaginar.

Enfrenta a Neff y sus legiones de animales míticos, para salvar a Atenea, hija de Zeus

▶ ¡El poder de las dos bestias será suficiente!





▲ ¡Vaya que sirve ir al gimnasio!



▲ El modo de transformación al azar es genial.

Cada bestia tiene sus poderes específicos, que te serán de gran ayuda para vencer a los jefes de cada nivel. De hecho, si no estás transformado para cuando llegas con **Neff** -el villano detrás de todo el asunto-, no podrás pelear contra él, por lo que deberás obtener las esferas al matar a los caninos de dos cabezas blancos. Uno de los principales atractivos es que en esta versión puedes activar una opción para que la transformación sea al azar; es decir, puedes convertirte en la primera escena en oso, dragón, tigre o el clásico lobo; todo es nada más cuestión de suerte.

Por si fuera poco, también es posible jugarlo entre dos personas, aunque el problema es que cada uno debe tener su propio juego descargado. Fuera de este detalle, **3D Altered Beast** se juega muy bien y no tendrás dificultad cuando estés en una campaña cooperativa.

Si jugaste el original, o tienes curiosidad de conocerlo, no lo dudes, dale una oportunidad. Verás por qué es un clásico infaltable en tu colección.

Es muy recomendable, más si eres fan de lo retro. Las opciones extras le dan valor agregado.

RANKING **CN 8.5**

Si te gustó este juego...



Golden Axe es otro gran clásico de SEGA que puedes descargar para Wii. Ojalá lanzaran una versión igual.

¡Neff a la pantalla grande!

"Soy malo, y eso es bueno..."



Al igual que otros villanos famosos, **Neff** (en su forma de hombre-rinoceronte) aparece en la película **Wreck-It Ralph**. Si no la has visto, ¿qué estás esperando?



▲ Este juego cuenta con el estilo característico de la serie animada.



▲ Los combates son muy divertidos.



▲ Hay muchos escenarios disponibles.

Adventure Time:
Explore the Dungeon Because I DON'T KNOW!



• Compañía
D3 publisher
• Desarrollador
WayForward
• Categoría
Acción/Aventura
•Jugadores
1-4
•Opinamos
Está diseñado para los fans de la serie

¡A jugar con Finn, Jake y los demás!

La serie de televisión en la que está basado este juego es de cierta forma controvertida, pues a algunos les parecen demasiado grotescos los personajes, mientras que otros la ven sin importarles nada más que el humor de las vivencias de una de las mancuernas más raras de las caricaturas. Dejando a un lado estas impresiones, tenemos de cualquier modo una entrega que no podemos dejar de revisar, pues la verdad tiene mérito por proponer una combinación estilo retro con las herramientas de hoy.

Héroes al ataque

En **Adventure Time: Explore the Dungeon Beacause I DON´T KNOW!** vas a encontrarte con muchos personajes de la serie, de los cuales están disponibles para jugar **Finn** y **Jake**, por supuesto; además, podrás elegir a **Marceline**, **Ice King**, **Cinnamon Bun**, **Flame Princess**, **Lumpy Space Princess** y **Lemongrab**. Adicionalmente, **Peppermint Butler** está como contenido descargable para aumentar la cantidad de opciones.

El objetivo del juego es simple: debes ir explorando cada calabozo (tal como el nombre lo indica), para ir consiguiendo tesoros, ítems y demás accesorios para ir mejorando las habilidades y estadísticas de cada uno de los héroes. También puedes comprar cosas que te ayuden a sobrellevar mejor tu jornada. La manera de jugar es sencilla, así que no pasarás demasiado tiempo aprendiendo a controlar a **Finn** y compañía.

El lado negativo de este juego es que si de plano no te gusta la caricatura, lo más seguro es que no disfrutes mucho el juego, pues la mayor parte de su "encanto" radica en el humor del show.

Tal vez no compita contra otros juegos de franquicias populares, pero hay que reconocer que tiene mérito en cuanto a variedad.

RANKING **CN 7.5**

Violencia fantástica
Travesuras cómicas

Aun si no eres fan de la serie, bien vale la pena que lo conozcas

▼ Un ninja no conoce el temor.

Teenage Mutant Ninja Turtles



• Compañía
Activision
• Desarrollador
Activision
• Género
Peleas
• Jugadores
1
• Opinamos
Se juega bien, pero no es lo que esperábamos

Serie nueva, juego nuevo

Desde hace varios años las legendarias tortugas, que sufrieron mutación por una extraña sustancia, han estado presentes en cómics, caricaturas, películas de *Live Action* y CGI, juguetes, libros para colorear y, por supuesto, en los videojuegos, que es donde hemos tenido la oportunidad de vivir la experiencia tan intensa de combatir al crimen con una variedad de movimientos y armas ninja de la manera más divertida y desafiante.

Con el paso del tiempo, han tenido varios cambios notables, y como sus juegos van de la mano de dichas evoluciones, también vemos reflejados ciertos aspectos que a veces son buenos y otras no tanto.

Actualmente Nickelodeon ha lanzado una propuesta más en la que los personajes de caparazón tienen un nuevo diseño y un estilo ligeramente distinto al que estábamos acostumbrados. Como era de esperarse, el juego no tardó en llegar, esta vez al Nintendo 3DS, para que los fans pudieran seguir las aventuras de este cuarteto de reptiles enmascarados.

El modo de juego es amigable, aunque debemos decir que pese a que no se compara para nada con las entregas que Konami nos presentó hace tiempo en arcadia, NES y SNES, es mejor que los títulos de Nintendo GameCube, pues ahí sí no se puede jugar cómodamente. Aquí la acción es rápida y fluida, con movimientos típicos y característicos de cada una de las tortugas. Como siempre, **Leonardo**, **Donatello**, **Michelangelo** y **Raphael** están disponibles con sus armas personales (katanas, bo, nunchakus y sai), y cada uno tiene ligeras diferencias entre sí, por lo cual además de elegir a tu favorito, puedes usarlos según sea el caso o evento de la historia.

En cuanto a gráficos se refiere, podemos asegurar que no es excelente ni malo; digamos que pudo haber sido lanzado sin problemas para el Nintendo DS, pero quisieron irse a la siguiente generación para aprovechar el modo en 3D. Las animaciones son fluidas, así que no tendrás problema al jugar, pero los escenarios no impresionan tanto como otros títulos del sistema.



Violencia fantástica

▼ Los cuatros héroes tienen un nuevo diseño.





▲ El humor característico de la serie está presente.



▲ ¡Acción al estilo de las tortugas!

Un detalle que sí le dolió a esta entrega es que a pesar de que cuenta con las voces originales de la serie televisiva, el audio no está sincronizado muy bien que digamos con las animaciones de los personajes. A veces es casi imperceptible, mientras que en otras se ve claramente el desfase entre lo que ves y escuchas. Tal vez no es algo que se podría reprobar tan duramente, pero tomando en cuenta que se trata de un juego basado en algo que ven los niños en televisión, pues entonces sí creemos que debieron cuidar mejor ese tipo de detalles, ¿no te parece? Ojalá que si posteriormente hacen juegos, se fijen más en esto para que no se vuelva a repetir nuevamente.

El control tiene una buena respuesta, lo que facilita los ataques, combos y movimientos en general de las tortugas, quienes, por cierto, deben pelear contra varios enemigos provenientes más que nada de la serie. Así que si eres un gran fan desde los años 80, no esperes que aparezcan jefes o personajes que no hayan salido en la actualidad.

Los enemigos aparecen en hordas numerosas, pero lamentablemente pueden ser repelidos rápidamente con el mismo combo, lo cual es un punto en contra. La inteligencia artificial de los jefes tampoco es muy sofisticada, por lo que puedes medirlos con facilidad si eres un jugador experimentado.

En conclusión, si eres un fiel seguidor de las **Teenage Mutant Ninja Turtles**, puedes quedar complacido con este título, pero si eres un poco más exigente con lo que juegas, entonces sí quedarás un algo defraudado con esta entrega; especialmente, si la comparas con juegos anteriores, en las que sí había mucha más acción.

La falta de modo cooperativo afectó a este juego. Si puedes, chécalo antes de comprarlo.

RANKING **CN 7.5**

¿Por qué no juegas?



Muchos coinciden en que **TMNT IV: Turtles in Time** es el mejor título que ha salido de las tortugas.

El juego no es malo, pero la verdad no es la experiencia que esperábamos



▼ Autos clásicos y modernos. ¿Cuál será tu elección?


▼ Un auto naranja para camuflajearte con el escenario.


▼ Ten cuidado con la pericia de los otros conductores.

Race to the Line



Compite intensamente en tres continentes

• Compañía
Enjoy Gaming Ltd
• Desarrollador
Enjoy Gaming Ltd
• Categoría
Carreras
•Jugadores
1-2
•Opinamos
Buena relación en costo beneficio

Los juegos de carreras tuvieron un gran tiempo en la era del Nintendo 64, allí vimos títulos interesantes, como **San Francisco Rush** o **Cruis n' USA**, juegos que salían de la fórmula tradicional y ofrecían retos y competencias en múltiples escenarios que realmente te hacían experimentar distintas aventuras. Si quieres una experiencia similar, en **Race to the Line** encontrarás una alternativa para el portátil de Nintendo.

Velocidad en 3D

La primicia en este título es que se puede correr a grandes velocidades con varios automóviles clásicos o famosos recreados en tres dimensiones (en total, existen 10 vehículos para seleccionar).

En cada una de tus misiones (que te llevarán a conocer hasta ocho escenarios de los continentes Asia, Europa y América, en este último caso sólo serán pistas dentro de Estados Unidos), encontrarás a otros pilotos contra quienes competir y que representarán parte del reto del juego. Así que pisa el acelerador a fondo y mide bien las curvas para que no pierdas tiempo valioso.

Race to the Line te ofrece tres distintos modos de juego; por ejemplo, Challenge, Time Attack y batallas para dos jugadores. Lo mejor de todo es que conforme ganes competencias, obtendrás puntos especiales para activar nuevos elementos de juego, como vehículos, pistas o pintura, para dar variedad a la carrocería. En general, recomendamos esta exclusiva de la tienda virtual de Nintendo para jugadores que buscan un título que pueda disfrutarse en todo momento. Quizá pudieron incrementar el número de pistas, pero se compensa con el resto de sus funciones, como los secretos y las modalidades de juego.

Es una opción interesante para los fans de las carreras. Lo puedes encontrar en la eShop de N3DS por sólo $49.99 pesos (MX).

RANKING **CN 7.0**



Recorre a toda velocidad cualquiera de las ocho pistas con alguno de tus amigos


▲ ¡Abróchense muy bien los cinturones!


▲ Juega en la comodidad del GamePad.


▲ Una montaña rusa sobre el mar. ¡Eso sí es sorprendente!

Crazy Coaster Deluxe



- Compañía
Frontier Developments
- Desarrollador
Frontier Developments
- Categoría
Simulador
- Jugadores
1
- Opinamos
Para los fans de los parques de diversiones



Humor crudo

Saca a tu niño interior y diviértete a lo grande

Hay un sinfín de videojuegos cuyas temáticas se desarrollan en torno a parques de diversiones; sin embargo, pocos son los que se centran en una sola atracción y sacan el máximo provecho de ella.

En esta ocasión, la compañía Frontier, que ya tiene experiencia al crear juegos de video con títulos como **Thrillville: Off the Rails**, **RollerCoaster Tycoon 3**, **LostWinds**, nos presenta **Crazy Coaster Deluxe**, un título que tuvo sus inicios en dispositivos móviles, pero que ahora, para la consola de Nintendo, llega en una versión sumamente mejorada y adaptada plenamente a las características únicas de Wii U, que podrás encontrar como exclusiva en la eShop.

Construye tus atracciones

Si alguna vez te dieron ganas de crear tu propia montaña rusa, ésta es una oportunidad única. En **Crazy Coaster Deluxe** serás el perfecto diseñador de estas atracciones, pero no sólo deberán gustarte a ti, sino que también tendrán que ser un éxito en la diversión de los crazies (como se denomina a los personajes que probarán tus creaciones).

Aquí el punto importante es la diversión, así que despreocúpate de tecnicismos o de encontrarte con técnicas de construcción y diseño complejas, basta simplemente con usar

Usa la conexión a Internet para comparar tus puntuaciones

tu creatividad y comandos sencillos que puedes realizar a través del panel táctil del GamePad para generar -casi al instante- grandes montañas con caídas libres espectaculares o vueltas que satisfacerán la necesidad de emociones fuertes de los crazies. Por supuesto, puedes manejar las diferentes cámaras para construir tu obra en 3D. Conforme avances, activarás nuevos elementos para las montañas, como piezas de los rieles, coches más vistosos y demás objetos que darán más espacio a tu creatividad.

En general, es un título divertido y nada complejo, así que podemos recomendarlo ampliamente para jugadores de todas las edades.

Si buscas un título que dé rienda suelta a tu imaginación, échale un ojo a Crazy Coaster Deluxe. Ya está disponible en la eShop de Wii U.

RANKING **CN 7.5**

▼Extrañaremos a las sombras de la segunda versión.

Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom

La trilogía por fin está completa en N3DS



- Compañía
Tecmo Koei
- Desarrollador
Tecmo Koei
- Género
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
De las grandes exclusivas que tuvo el NES



Violencia

Todas las adaptaciones que se hacían de Arcadia a NES en los años ochenta eran sensacionales, mejores que las originales en muchos aspectos. Como es el caso de la serie **Ninja Gaiden**, que cambió radicalmente su estilo al llegar a la plataforma de Nintendo, lo que le valió un par de secuelas, dando vida a una de las series más aclamadas de todos los tiempos.

En esta tercera parte se pulen varios apartados, siendo el más significativo la movilidad y los valores de los personajes, dejando atrás los días en los que un salto era un dolor de cabeza debido a la ubicación de los enemigos. Esto no quiere decir que se haya vuelto fácil; no, al contrario, el verdadero reto está en las rutinas de las criaturas.

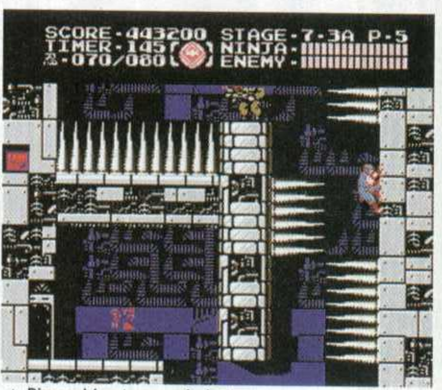
Ryu Hayabusa, el personaje principal, es acusado injustamente, así que ahora debe demostrar su inocencia, sin saber que dicho camino lo llevará a enfrentarse al desafío de su vida. Una extraña forma de inteligencia que tiene como objetivo controlar todo lo que se mueva en el planeta, un caos total es lo que nos esperaría.

Se siguen manteniendo los cinemas, que tan famosos se volvieron en su momento debido a lo bien trabajados qe estaban y que, posteriormente, veríamos perfeccionados en otras series de la compañía, como **Captain Tusbasa** para el Famicom japonés.

El anterior es uno de los puntos que más debemos resaltar de esta obra, a diferencia de títulos similares para el NES u otras consolas de la época, en las que no se daba mucha importancia a la trama y al desarrollo. Aquí es muy



◀ La belleza de los cinemas en 8 bits.



▲ Piensa bien tus movimientos.



▲ ¿Listo para los problemas?



▲ Por un momento recordamos a **Contra**.

relevante, provocando que no quieras despegarte del control hasta saber la verdad que se oculta tras la invasión que debes detener.

A pesar del paso de los años, pocos títulos son los que transmiten realmente la experiencia de ser un ninja, como lo logra éste. Puedes hacerlo de manera pausada, disfrutando cada escenario, pero también existe la otra cara de la moneda: intentarlo corriendo, sólo usando tu espada en saltos exactos, para terminar con el peligro.

Los ítems de apoyo vuelven a hacer su aparición, pero aquí son más útiles que en pasadas entregas. En ocasiones, se vuelven vitales para enfrentar a los jefes de nivel, así que te recomendamos no gastarlos con enemigos comunes.
Por donde se le mire, **Ninja Gaiden III** representó la culminación perfecta de un concepto que nadie se imaginaba, que al mismo tiempo que nos divertía, nos contaba una gran historia.

Son otros tiempos, los polígonos en 3D marcan tendencias, pero nunca es tarde para mirar hacia atrás y ver el inicio, las bases de todo lo que tenemos hoy día, en lo cual **Ninja Gaiden** y Tecmo, el antiguo Tecmo, tienen mucho que ver.

Si buscas el cartucho de NES o la trilogía que se vende para Super Nintendo, puede que pases tu vida intentándolo, mejor juega a lo seguro y entra a la eShop para descargarlo.

Regreso a consolas de Nintendo

Wii U marcó una nueva etapa de Hayabusa

La mejora manera de disfrutar el salto que tuvo la serie del 2D al 3D es, sin duda, en Wii U, donde además contaremos con la bella **Ayane**.



▲ El aspecto de **Ryu** en **DOA** para N3DS.

Si buscas un verdadero reto, éste es el juego que necesitas probar. Lo disfrutarás al límite.

RANKING **CN 8.5**

▲ Una imagen que captura el espíritu del juego

Super Castlevania IV



• Compañía
Konami
• Desarrollador
Konami
• Género
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
Castlevania como siempre debió ser



Violencia
Fantasía
© Konami

La culminación de un estilo

Han ocurrido muchos cambios en **Castlevania**, pero consideramos que no todos para mejorar. Al contrario, recientes entregas parecen un verdadero paso atrás en el estilo de la serie, que conquistó a millones hace un par de décadas.

Uno de los juegos más memorables de la serie original es, sin duda, **Super Castlevania IV**, para Super Nintendo. Todos estábamos en shock por haber jugado el sensacional **Castlevania III** en NES, que nos llevó a vivir una aventura que jamás habíamos imaginado.

Con este juego Konami utilizó todo el poder de la consola casera de Nintendo para lograr una verdadera experiencia de siguiente generación en aquellos años ya que, para empezar, usaba el famoso Modo 7.

Muchos de los escenarios tienen rotación, logrando efectos fantásticos. Pero lo mejor de todo es la gran movilidad, que se siente renovada en comparación con lo visto en NES, en el que a veces daba la impresión de tener botas de plomo que nos hacía imposible saltar o caer donde queríamos.

Tenemos que mencionar el látigo, el famoso Vampire Killer de la serie, que nos demostraba lo útil que era, no sólo por los ataques a los enemigos, sino también porque podíamos usarlo para otras necesidades, como saltar colgándonos de ciertos objetos.

Además, si dejábamos presionado el botón de ataque y movíamos el Pad, el látigo se agitaba, vital en lugares donde estábamos rodeados de enemigos, como las cabezas de medusas, que hasta la fecha siguen representando un gran reto en cada etapa.

Una de las mejores apariciones de esta franquicia en cualquier consola




▲ Busca valiosos corazones.

▼ Podías avanzar según este mapa.




▼Muchas veces debías arriesgarte.

En cuestiones técnicas, esta adaptación a Consola Virtual de Wii U se mantiene apegada al original, no cambia nada. Pero eso sí, se han agregado las opciones tradicionales de este tipo de traslaciones, que las vuelven más amigables, como el hecho de salvar en cualquier momento y que se pueda regresar a ese punto en cualquier momento, además de que es posible disfrutarla directamente en el GamePad.

Super Castlevania IV es de esas obras que se vuelven un tesoro, por las que pasa el tiempo y su calidad se mantiene intacta, como un legado para las nuevas generaciones, tanto de videojugadores como de desarrolladores, intentando recordar cuál es el verdadero camino de esta franquicia, que no puede perder entre polígonos y estilos robados.

Definitivamente, si no tienes este gran juego, no debes pensarlo mucho, te dará horas de diversión y te dejará una grata experiencia. Es más, te aseguramos que no vas a mirar igual a los nuevos **Castlevania** después de probar éste; notarás que les hace falta algo, pero, bueno, ése es tema para analizar en otro momento, por ahora ve a la eShop para que conozcas o recuerdes viejas aventuras.

¿Camino erroneo?
La saga legendaria ha cambiado



No es un secreto para nadie, los cambios en la serie no han sido los correctos actualmente, sobre todo en la historia.



Castlevania en 8 bits

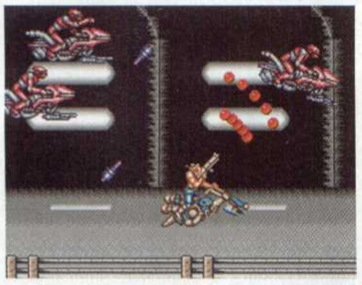


Todos recordamos con especial cariño la tercera parte de la serie para NES.

¿Volverá Konami a lanzar un **Castlevania** con su estilo clásico? Sería una noticia fantástica.

RANKING **CN 9.5**


▲ ¿Crees que tienes lo que se necesita para ver el final de este gran juego?


▲ Piensa bien tus movimientos, si no quieres perder las armas obtenidas.



▲ En ningún lugar estarás completamente fuera de peligro.

Contra III: The Alien Wars

La más grande amenaza para la humanidad



• Compañía
Konami
• Desarrollador
Konami
• Categoría
Acción
•Jugadores
1-2
•Opinamos
Todos extrañamos el reto de estas series

Son muchos los títulos que nos gustaría ver de regreso para las nuevas generaciones. Una de ellas es, sin duda, **Contra**, de Konami.

El último gran juego de esta serie fue **Contra III: The Alien Wars**, para Super Nintendo; a partir de ahí, la franquicia no tuvo más que ofrecer. Por tal motivo nos da mucho gusto que se encuentre ya disponible como descarga para Wii U en la eShop.

Contra III es un juego desafiante como pocos se han hecho hasta la fecha, podríamos decir que muy pocos títulos actuales tienen el mismo grado de dificultad, así que de una vez te avisamos que si no lo has jugado, vas a hacer varios berrinches por este punto.

Debes medir cada salto, pues los enemigos no dejan de aparecer y, lo mejor, nosotros no podemos dejar de disparar y saltar. Pero eso sí, tenemos que pensar bien cuál arma usar para cada parte del juego; podemos tener dos, pero hay que activar sólo una.

Para los momentos en que la situación se vuelva una pesadilla, tendremos unas bombas que destruyen todo lo que esté en pantalla, pero están contadas, así que no las utilices si no es necesario.

Tu habilidad será muy importante pero también tu paciencia, hay niveles que no vas a superar en varios intentos (muchos necesitamos terapia después de librar el nivel de los misiles). Pero eso es normal, es parte del juego, simplemente tienes que aprender a correr en **Contra III**, donde un solo disparo termina contigo, no existe barra de salud; un auténtico reto que todo videojugador debe conocer.

No te podemos decir más, tienes que vivirlo y disfrutarlo, puedes hacerlo con otra persona más ya que permite el juego cooperativo. Una pieza de colección que llega a tu Wii U.

Ojalá que Konami se enfocara en crear obras como éstas, que merecen su espacio. Un clásico de la industria que marcó época.

RANKING **CN 9.0**



Violencia fantástica

Una misión donde la adrenalina estará presente en cada una de las escenas


Nintendo


NINTENDO 3DS

▲ Gana diferentes habilidades para completar los escenarios.

▲ El juego se desarrolla al clásico estilo *sidescroll*.

▲ Su creador fue Toru Iwatani.

Pac-Man and The Ghostly Adventures



- Compañía
NAMCO BANDAI
- Desarrollador
NAMCO BANDAI
- Género
Aventura
- Jugadores
1
- Opinamos
El héroe de Namco logra un buen regreso



Violencia animada

Colecciona y combate con estas criaturas

Si hablamos de personajes clásicos, uno que nos llega rápidamente a la memoria es **Pac-Man**. Este héroe inspirado en una pizza (semicompleta) comenzó en las Arcadias en la década de 1980, y actualmente sigue jugándose; de hecho, con orgullo te comentamos que el actual campeón es mexicano. Sin embargo, la serie tuvo sus altibajos a lo largo de los distintos títulos en su haber, tanto del estilo clásico como aventuras y acción.

De vuelta a la aventura

En junio del año pasado Namco y compañía estrenaron una nueva serie de televisión, de la cual se desprendieron dos nuevos juegos, uno que llegó para Wii U (del que ya te hemos comentado en números anteriores) y la edición portátil que omite el estilo libre para optar por la acción en modo *sidescroll* (lateral) como en la era clásica de los videojuegos. Por supuesto, el aspecto visual está plenamente inspirado en el *show* televisivo, sin perder sus elementos tradicionales que hemos visto a lo largo de los años. Por supuesto, encontrarás personajes clásicos y otros nuevos, que darán frescura a la aventura.

La historia

Pac-Man and the Ghostly Adventures es de esos juegos en los que la trama no es tan importante, pues en sí, lo que más destaca es el *gameplay* y lo divertido que resultan los niveles. Todo inicia cuando un gran grupo de



▲ ¡Ten cuidado con los fantasmas!



▲ Enfrenta a poderosos enemigos.



▲ Los niveles de hielo retarán tus habilidades.

Activa las nuevas habilidades y conquista los diversos desafíos que te ofrece esta aventura portátil

temibles fantasmas logran escapar del infierno, y sin más que hacer se dirigen a aterrorizar el mundo de **Pac-Man**. Inmediatamente, los duendes, fantasmas y demás criaturas espeluznantes crean el caos entre la población, por lo que el héroe amarillo deberá prepararse para un nuevo desafío, ahora con efecto 3D.

Nuevas habilidades

Para lograr sus objetivos, él contará con sus poderes clásicos, como absorber fantasmas. Claro, también tendrá cualidades novedosas, como saltos al estilo **Luigi** (flotando por unos segundos), ganar poderes especiales, como arrojar bolas de fuego (tipo **Mario**) o hielo, por ejemplo. También encontrarás a **Metal Pac**, permitiéndote devorar a más fantasmas a la vez. **Chameleon Pac** usará su extensa lengua para atrapar objetos distantes (o fantasmas), incluso podrás usar esta habilidad para columpiarte y llegar a lugares de difícil acceso. Con **Granite Ball Pac** te conviertes en una esfera gigante que destrozará todo a su paso, ¡nada te detendrá!

Incluso, contarás con una habilidad que hace girar a **Pac-Man (Spin Pac)** con tal fuerza que le será bastante sencillo romper varias estructuras o aniquilar a tus enemigos sin tanto esfuerzo. Al final de cada misión te esperará un jefe de escena, vencerlo no será tan difícil, así que no te preocupes tanto en ello, mejor diviértete al completar los diversos retos y peligros que te ofrecerá cada misión. Como parte del apoyo para esta misión, **Pac-Man** se acompaña de sus valientes amigos **Spiral** y **Cylindria**.

En conclusión

El legado de **Pac-Man** es innegable, es de los grandes personajes de la historia de los videojuegos, y es bueno que, además de los nuevos proyectos con su estilo original, generen otros más que salgan de los calabozos para enfrentar aventuras tridimensionales. Quizá en esta ocasión de lo que más adolece el juego es de dificultad, pues resulta bastante sencillo terminarlo, más cuando la cantidad de escenarios totales no es tan extensa.

Recomendamos este título para pequeños jugadores o aquellos nostálgicos de la era dorada de este aventurero amarillo.

RANKING **CN 7.5**

El reino minimalista

Ms. Pac-Man tuvo su primera aparición en 1981, luego del éxito conseguido por **Pac-Man**. Ella llegó al N64 en el 2000.



▼ Sigue todos los consejos.

One key to good posture is a strong lower body.

Wii Fit U

Es momento de ponerte en forma



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Género
Simulador
• Jugadores
1
• Opinamos
Asombrosa forma de divertirte y ejercitarte



Animación
Violencia

En muchas ocasiones hemos hablado de lo importante que es crear conceptos novedosos en los videojuegos. Las mismas fórmulas pueden saturar el mercado, pero por fortuna siempre existirán compañías que toman riesgos para evolucionar.

Un caso de lo anterior lo tenemos precisamente en el juego del cual te vamos a platicar, **Wii Fit U**.

Como su nombre indica, es la secuela del increíblemente famoso **Wii Fit**, pero ahora con algunas mejoras para la nueva consola de Nintendo, que lo vuelven un título que no debe faltar en tu colección para Wii U.

Lo primero que tienes que saber es que no se trata de un juego en el que sólo agitarás el control. No, realmente vas a trabajar en rutinas de ejercicios básicos o complicados, dependiendo de lo que pretendas mejorar.

Es indispensable contar con la Balance Board para comenzar con los ejercicios, algunos no la utilizan, pero el sistema la debe reconocer, ya que toma un registro de tu altura, peso y edad, incluso hasta te saca una fotografía con ayuda del GamePad para que notes los cambios.

Ahora sí, inicia tu camino hacia una vida saludable; no tienes que presionarte poniéndote metas para ganar o perder peso de manera rápida, sólo debes ser constante y seguir todas las indicaciones que te den los instructores, que por cierto puedes decidir si prefieres que sea hombre o mujer.

En la Balance Board realizarás la mayoría de las actividades, que no se limitan a rutinas de ejercicios, también podrás bailar.

Te recomendamos realizar un breve calentamiento antes de iniciar tu sesión de entrenamiento. Selecciona cualquiera de las opciones ligeras que el propio juego te ofrece; de otro modo, te puedes lastimar o cansar pronto y no res lo óptimo.

Una vida saludable
Alcanza tu forma óptima

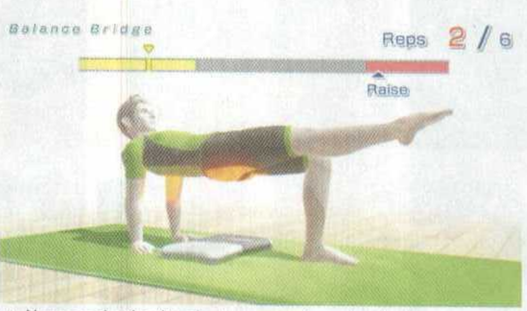


En la pantalla podrás seguir el recorrido y buscar diferentes objetivos dentro de tu ruta.

Para esta actividad deberás guardar el Wiimote en la bolsa del pantalón, para que los movimientos se interpreten como tu carrera.



▲ Trabaja en equipo para llegar a la meta.



▲ Un poco de ejercitamiento para mejorar la salud.



▲ No importa adonde vayas, podrás seguir con tu rutina.

Todo el tiempo tu instructor te mostrará la forma correcta de realizar cada actividad, al mismo tiempo que te dará algunos consejos sobre cómo hacerlo de manera simple.

También podrás utilizar el GamePad para checar tus objetivos e interactuar en algunos aspectos. El Wiimote te servirá para que puedas usar ambos brazos o simular una larga caminata.

Pero la verdadera estrella de esta nueva versión es el Wii Fit U Meter, un accesorio que puedes llevar en el cinturón; realiza un conteo exacto de todas las calorías que has quemado en tus actividades durante el día. Datos que puedes transferir al juego por medio del infrarrojo del GamePad; de esta manera, el título modificará y llevará un mejor control de todo tu progreso.

¿Te sientes algo estresado? No hay problema, puedes hacer yoga en **Wii Fit U**, no importa que jamás lo hayas intentado antes, siempre te van a guiar para que puedas comprender lo básico.

Wii Fit U es un título que disfrutará toda la familia, no es necesario ser un experto en videojuegos para usarlo, basta tener ganas de divertirse y mejorar nuestra forma física. Todas las instrucciones e incluso las voces están en español, así que el idioma no será una barrera en este caso.

De modo que si cuentas con la Balance Board, no lo pienses más, descarga la versión de prueba para tu Wii U, quedarás encantado con lo que te ofrecerá para cada día.

Es como tener un gimnasio completo con instructor en la sala de tu casa. Una gran oportunidad.

RANKING **CN 8.5**

No importa la edad, todo mundo puede crear un calendario de ejercitamiento en Wii Fit U

▲ Cada grupo de guerreros posee su estilo de armas.

CastleStorm

La lucha entre caballeros y vikingos está por iniciar



- Compañía
Zen Studios
- Desarrollador
Zen Studios
- Género
Defense
- Jugadores
1-2
- Opinamos
Mucho más divertido jugarlo en modo VS


Violencia

Recientemente los títulos del género *Defense* han cobrado popularidad, más aún con el *boom* de los dispositivos móviles. Este estilo es una variante de la estrategia en tiempo real, donde debes proteger tu territorio de los embates enemigos y, generalmente, se desarrolla bajo esquema de dos dimensiones con acción lateral (*sidescroll*), sólo que los ataques no son por turnos, sino que la batalla se mantiene en ritmo constante.

Un claro ejemplo es **Swords & Soldiers** (Nintendo 3DS), del que te platicamos anteriormente; sin embargo, ahora nos concentraremos en la entrega que nos presenta Zen Studios (creadores de **Zen Pinball** y **Star Wars Pinball**).

Batalla medieval

CastleStorm se desarrolla en el épico contexto de las batallas medievales; desde el inicio, notarás el peculiar diseño de personajes que le da toques fantásticos para complementar lo colorido de los escenarios y el detalle en las texturas de los edificios.

Por supuesto, está diseñado para aprovechar la máxima resolución de tu televisor, aunque también podrás jugarlo en la comodidad de la pantalla del GamePad sin que se pierda detalle alguno de los aspectos de juego, pues muchos pensarían que debido a la cantidad de elementos en escena, no podrías apreciar la acción. Al contrario, controlarás la cámara de tal forma que siempre esté en el sitio preciso en que la necesites, ya sea para ver cómo se desenvuelven tus guerreros o echarle un ojo a la fortaleza para cerciorarte de si necesitas más apoyo en la defensa o si continúas a la ofensiva.

¡Tus armas!

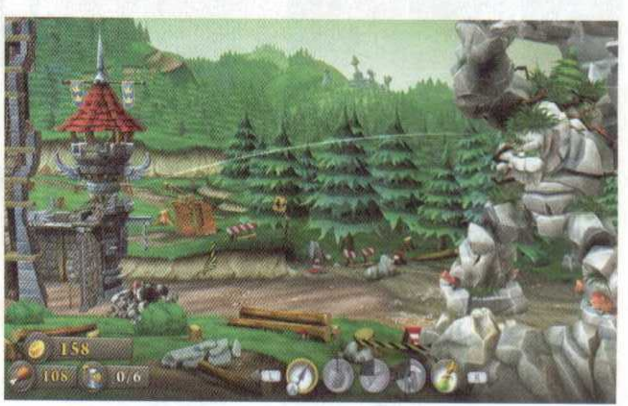
El combate cuerpo a cuerpo es importante, pero en esta ocasión deberás poner especial atención a tu artillería de largo alcance; es decir, flechas u otros proyectiles. Lógicamente, el *gameplay* se regirá bajo las leyes de la física, por lo que la situación se tornará bastante realista. Para generar a tus guerreros, se mantiene la idea de conseguir recursos, y a través de ellos, se activan



◄ Evita que tu rival llegue a la entrada del castillo.



▲ El escenario cambiará dependiendo de la misión.



▲ Utiliza el poder de tus arqueros para defender la torre.

Hasta dos jugadores pueden competir a través de Internet ¿Cuál equipo seleccionarías?

las divisiones que tengas disponibles (espadachines, caballería, arqueros, etcétera). Por supuesto, poco a poco desbloquearás nuevos escuadrones o armamento, así que no dejes de conseguir recursos.

¿Cómo se juega?

El concepto es simple, entretenido y desafiante (más si lo juegas con tus amigos a través de Internet). El objetivo es cuidar que los atacantes no destruyan tu zona; para evitarlo, usa todo el arsenal disponible para frenar el avance enemigo, conquista su espacio y captura la bandera (el objetivo de la partida varía en cada misión, evitando que la acción se vuelva tediosa o repetitiva). Si encuentras obstáculos a tu paso, destrúyelos; cuando los enemigos se agrupen, usa granadas o algún proyectil potente. Y si de plano ya los tienes golpeando la puerta de tu castillo, utiliza el máximo poder (hechizos) para que retrocedan.

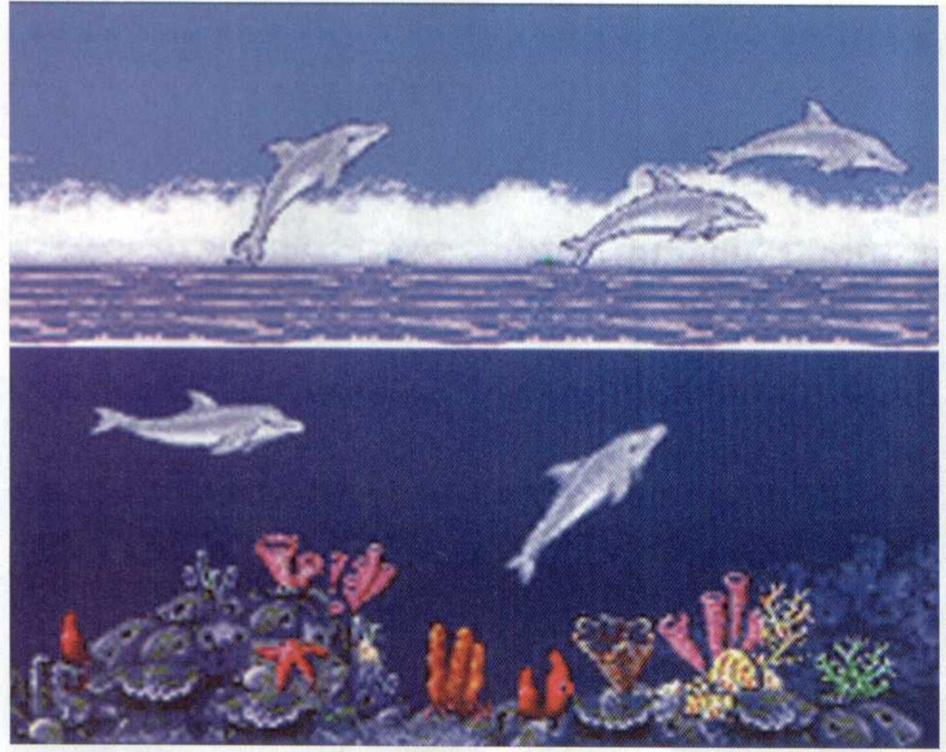
Toma en cuenta que al tratarse de un título de estrategia, cuestiones como la rapidez y estabilidad al momento de realizar los disparos o lances, el tipo de armas que utilices para aniquilar a los atacantes o derribar estructuras, o el orden en que completes los diferentes retos de la batalla, serán de vital importancia. Por lo tanto, deberás identificar las debilidades de tus oponentes y aprovechar cada elemento que tengas dentro del escenario para sacar ventaja y vencer a tus rivales. Parece simple pero el reto y los niveles de competencia y reúso le dan el valor agregado que lo hacen un buen título.



▲ Elige a tu equipo y prepárate para luchar.

CastleStorm está disponible en la eShop de Wii U al precio de $129 pesos (mx). ¡Te lo recomendamos!

RANKING **CN 8.0**



▲ Jamás imaginamos ver esta obra en 3D y menos para una consola portátil.

▲ Mantente atento a los peligros en pantalla.

3D Ecco the Dolphin

La última esperanza está en tus aletas



• Compañía
SEGA
• Desarrollador
SEGA
• Categoría
Aventura
•Jugadores
1
•Opinamos
Nos gustaría ver una nueva historia

En la época en que Nintendo y SEGA protagonizaban verdaderas guerras de consolas (eran entre compañías de videojuegos, no de computadoras o equipos electrónicos), se buscaban conceptos, ideas que fueran diferentes, que lograran atraer al público de aquellos años; una de las más originales fue **Ecco the Dolphin**.

Ya habíamos visto todo tipo de héroes en el mundo de los videojuegos, así que resultó sorprendente que SEGA intentara mostrarnos un delfín como protagonista de la historia, **Ecco**, que vivía tranquilamente en el mar hasta que toda su familia fue raptada de forma extraña, y ahora debe no sólo recuperarla, sino también, de paso, acabar con una amenaza mundial.

Ahora bien, si piensas que será algo así como **The Little Memaid**, de Capcom, par SNES, estás equivocado, es un título complejo desde su diseño, con laberintos y estructuras, que tendremos que recorrer más de una vez para encontrar la salida correcta.

Los enemigos serán muy variados, no se limitan a peces o tiburones; como viajarás en el tiempo, en ciertos momentos te enfrentarás a dinosaurios y otras criaturas insospechadas.

Una leyenda de los videojuegos que pocos conocieron

Esta nueva versión para Nintendo 3DS permite ver las animaciones en 3D, formando parte de la nueva línea que SEGA está desarrollando para esta consola, con la que pretende revivir sus viejos clásicos para las generaciones actuales. Una estrategia que bien podría representar el regreso de alguna de ellas dependiendo de la aceptación que tengan. A nosotros nos encantarían nuevas entregas para este simpático delfín que, aunque no lo parezca, logró marcar una época en los 16 bits.

Su precio es muy bajo, una excelente oportunidad para recordar al SEGA que era rival de Nintendo, el que arriesgaba sin pensarlo dos veces.

Parece mentira, pero ya han pasado más de 20 años desde su aparición, y aún conserva el reto.

RANKING **CN 9.0**



Violencia
Fantasía


◀ ¿A quién te recuerda?


▲ Debes estar atento a los ataques de todos los enemigos en pantalla.


▲ Los escenarios están en completo 3D.



▲ Conoce bien cada movimiento antes de usarlo.

Young Justice: Legacy



• Compañía
Little Orbit
• Desarrollador
Farsight Studios
• Categoría
Acción/Aventura
•Jugadores
1
•Opinamos
Una alternativa en el universo de superhéroes

Unidos podemos salvar al mundo

Todos hemos leído alguna vez un cómic y hemos viajado mientras disfrutamos de las grandes aventuras que tienen los protagonistas, pero sin duda lo mejor que nos puede pasar con estos personajes es vivirlas dentro de un videojuego.

Young Justice es la oferta que nos presenta Little Orbit para adentrarnos en un mundo de superhéroes, pero no controlando a los clásicos invencibles, sino a pequeños que están buscando su lugar en el mundo, que desean la fama y proteger al mundo de cualquier amenaza. No es una tarea sencilla, el entrenamiento tiene varias etapas y debes subir de nivel para demostrar tus habilidades ante el mundo. Pero no vas a estar solo para esto.

Así como en la escuela tenemos un maestro que nos guía y nos hace ver nuestros errores, para esta aventura contaremos con dos asesores de lujo, Batman y Superman, quienes nos ayudarán en todo momento.

La elección del héroe que vamos a usar no será nada fácil, se han creado a 16 personajes con cualidades diferentes para avanzar en cada uno de los niveles. Dependerá de nuestra estrategia y estilo decidirnos por uno.

El apartado gráfico está por completo en 3D, lo que da un aspecto de película de animación a los combates. En ese sentido, debemos reconocer el trabajo en los detalles, desde los movimientos hasta el vestuario.

Quizá no sea el juego que todos deseaban para comenzar 2014, pero estoy convencido de que es una gran alternativa, principalmente si quieres un descanso de obras similares o relajarte.

Puedes descargarlo directamente de la eShop de Nintendo 3DS a un buen precio. Si eres fan de los cómics y el universo creado por DC, no hace falta que te lo recomendemos.

Ésta es una gran idea de la que seguramente veremos más adaptaciones en el futuro.

RANKING CN 7.5

EVERYONE E ESRB
Violencia moderada
Fantasía

Existe un superhéroe dentro de ti, esperando el momento justo para aparecer



▶ Mario y Peach, su amistad vence fronteras.

Parejas legendarias

Para ponernos a tono con el mes del amor y la amistad, preparamos un artículo especial sobre las parejas más emblemáticas en este creativo e interactivo mundo de los videojuegos. Algunos luchan por amor, otros por amistad, ¿tú por qué lo harías?



▶ Cruza ocho mundos para salvarla... lo manda a la *friendzone*.








▲ Lo bueno es que la princesa no pierde el sentido del humor.



▲ Crono y Marle lucharán juntos hasta el final.



▼ A ver, dime... ¿quién es esa tal **Midna**?

Popeye y Oliva



La chica conquistó el corazón del marino, pero nunca falta algún antagonista, así que también surgió la rivalidad entre **Popeye y Brutus**.



El motivo para luchar

Son más de 25 años viviendo las intensas historias que Nintendo y los licenciatarios nos brindan. Vemos cómo héroes y heroínas dejan todo lo que tengan con tal de ir al rescate de un ser querido e incluso por luchar y defender un ideal.

Basta decir que cuando se tiene la motivación correcta, hasta el más pequeño de los individuos (como **Frodo Baggins**) o un fuerte guerrero (un ejemplo es **Billy**, quien junto con su hermano **Jimmy** emprendió la misión de rescatar a su novia de las garras de sus enemigos, los pandilleros conocidos como **Black Warriors**, en **Double Dragon**) no dudarán en enfrentar el peligro por defender lo que atesoran. Las parejas legendarias parten de ese perfil, el héroe cumple una misión y termina conquistando a una chica; o el aventurero que afronta seres y peligros descomunales para rescatar a su respectiva musa.

A continuación, te comentamos sobre algunas de las parejas más significativas de los últimos tiempos y te invitamos a que compartas tus comentarios en nuestras redes sociales.

El héroe bigotón

Desde 1981 el de gorra y overol tuvo relaciones complicadas; de alguna u otra forma terminaba enfrentando un sinfín de retos por rescatar a la dueña de sus quincenas. En aquel tiempo, se le conoció como **Jumpman** y debía rescatar a su damisela (**Pauline**), a quien mantenía cautiva **Donkey Kong** (o **Cranky**, como le conocemos hoy). Esta pareja incluso llegó a la pantalla grande en el espantoso filme **Super Mario Bros.**, en el que también **Luigi** conquistaría el corazón de **Daisy**, quien en los juegos es la princesa de Sarasaland. ¡Dúo de conquistadores!

Pauline, la novia original de Mario, apareció como referencia en el filme (1993), con el nombre de Daniella









◄ **Aeron** y **Helena**, en **Pandora's Tower**, un ejemplo de amor.



▲ El **Love Tester** es un juguete creado por Nintendo en 1969.

Unidos por el destino

La creatividad de Miyamoto dio vida a otra pareja legendaria, un pequeño que se convertiría en el elegido y una princesa que lucharía a su modo por defender su territorio del mal. En **The Legend of Zelda**, el destino es el que une a esta dupla; cuando el mal surja de entre las sombras, despertará la conciencia de los guardianes de la trifuerza. **Link** custodia el tercio del Coraje, mientras que la rubia conserva el fragmento de la Sabiduría.

La relación de amistad/fraternidad que siempre se ha mostrado en la cronología de la serie tuvo un grado de diferencia en la espectacular entrega de Wii, ya que allí se trata de la primera ocasión en la que verdaderamente se hace referencia a un coqueteo entre los personajes. ¡Qué cosas! ¿No?

¡No importa el peligro!

Ryu Hayabusa e **Irene Lew** tuvieron su romance desde la época del NES. Ella aparece en las recientes entregas de **Ninja Gaiden**, con el seudónimo **Sonia** y es una agente de la CIA.



▲ **Ryu**, compartiendo un amanecer junto a **Irene**.

Espectacular historia...

de verdadero amor que vimos en Wii.



En **Pandora's Tower** conocimos la historia de **Aeron** y **Helena**. Él emprendió una cruzada por salvarla de la maldición que poco a poco la convertía en monstruo.









Uniones épicas

Personajes que compartieron la aventura de sus vidas



Aeron y Helena

Luego de que **Aeron** resultó herido por sus enemigos, **Helena** lo rescató y cuidó hasta sanar, generando un vínculo especial.





Marle y Crono

La princesa de Guardia vivió una intensa aventura con sus amigos, y al final logró casarse con su compañero, **Crono**.





Cecil y Rosa

Dos fuertes guerreros unen fuerzas para salvar al mundo, y en el inter forjaron una pareja que los llevó a ser los reyes de Baron.





Farah y Prince of Persia

Durante las múltiples aventuras del príncipe, en Babilonia, conoció a una guerrera que se volvería su aliada.

▲ El héroe de Hyrule siempre buscará salvar a **Zelda**.

Los reyes de la fantasía

Dentro de las múltiples historias RPG que nos ofreció Square en sus buenas épocas, **Final Fantasy** se distinguió por presentarnos personajes que envolvían con su carisma a través del buen desarrollo de sus historias. Claro ejemplo son **Cecil** y **Rosa**, de **FFIV**, en el que durante grandes combates se nota el cambio de un caballero oscuro a paladín, guiado siempre por el cariño y apoyo brindado por **Rosa**. Luego de que conquistaran triunfalmente su misión, se casaron y formaron una familia que daría paso a la próxima generación de gobernantes de Baron.



Por supuesto, ellos no son los únicos que formaron pareja en sus travesías dentro de la popular saga. En **FFVI**, **Locke Cole** vivió enamorado de una chica llamada **Rachel**, pero su felicidad se vio truncada por un trágico incidente. En **Final Fantasy VII** atestiguamos la llama encendida a través de la historia del soldado **Cloud Strife** y su relación con **Aerith**, de la cual comprenderíamos más al jugar **FF Crisis Core** a través de la historia de **Zack Fair**. Sin embargo, una de las más emblemáticas es la emotiva odisea que vivieron **Squall Leonhart** y **Rinoa Heartilly** en **FFVIII**; incluso, hay quienes se han casado con el vals que bailaron estos dos personajes ('Waltz for the Moon', del virtuoso Nobuo Uematsu) o han dedicado a sus parejas el inigualable tema 'Eyes on Me', de la bella cantante japonesa Faye Wong.

A la luna y de regreso...

Junto a sus amigos, vencieron al siniestro Zeromus

La historia de los personajes continúa en **FF: The After Years**, que encontrarás en la tienda virtual WiiWare de Wii. La magia de estos nuevos capítulos complementará tu experiencia de **Final Fantasy IV**.



▲ Así lucen **Cecil** y **Rosa** en el *remake* de **FFIV** para NDS.







Link y Zelda

Los icónicos personajes de **The Legend of Zelda** son otra pareja por excelencia. En ocasiones, sólo por amistad, aunque en **Skyward Sword** la rubia decidió tomar la iniciativa.

◄ Las ilustraciones de **Twilight Princess** son espectaculares.

Pide al tiempo que vuelva

Cuando los sucesos llevan a un desenlace fatídico o desolador, hay parejas que darían todo por corregir las cosas, regresar en el tiempo y cambiar la situación. Un ejemplo es lo que hizo **Superman** en el filme de 1978, cuando **Lois** sucumbe ante un derrumbe; entristecido, el **Hombre de Acero** hace lo imposible y logra que la Tierra gire a la inversa para invertir el flujo temporal y salvar a su chica.

Otro caso similar ocurrió con **Crono** y **Marle**, ellos -junto con sus amigos- viajaron a diferentes épocas para salvar al planeta de un final abrumador. Aunque también los viajes temporales les sirvieron para evitar otra tragedia más personal. Al final del día, su apoyo y tenacidad logró que vencieran al enemigo (**Lavos**) y pudieran disfrutar de su amor en una gran boda, que puedes apreciar si juegas la versión de NDS, pues no aparece en la original de SNES.

En la lejana Persia

Con la nueva saga de **Prince of Persia**, Ubisoft creó un juego que acapararía la atención de los fans (lástima que más tarde sucumbiera para que se dedicaran de lleno a la línea **Assassin's Creed**). En estas historias de Oriente Medio conocimos a **Farah**, quien no dudaría ni un segundo en dar su vida por el príncipe, así como él haría cualquier cosa porque nada malo le ocurriera a ella. Su destino siempre estuvo ligado.

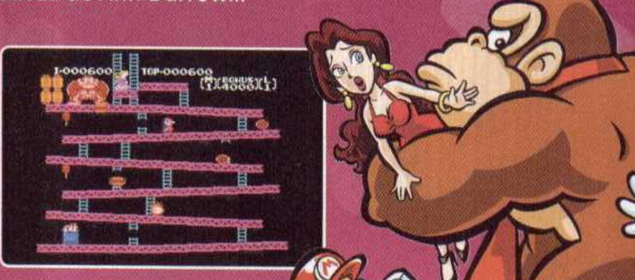


▲ **Bowser** ha querido ganarse la simpatía de **Peach**.

También los gorilas tienen sentimientos

Así como King Kong cayó ante la belleza de Ann Darrow...

No es ajena la idea de que Nintendo se basó en **King Kong** para dar lugar a **Donkey**, tanto así que incluso mantuvieron el cliché de la chica en apuros, cambiando de **Ann** a **Pauline**.



▼ Luego de varios años, **DK** volvió a buscar el amor de **Pauline**.





▲ En **Mass Effect** podías conquistar a varias parejas.



▲ La pasión surge incluso en el centro de la guerra.



Love is in the space

Mass Effect es una de las trilogías que mejor desarrollo argumental tiene. Lo vasto de su universo y la perfecta descripción de las razas y personajes enriquecen su desarrollo. Aquí conocemos a **Shepard** (hombre o mujer, tú eliges) y a través de nuestras decisiones y de cómo mantengamos la afinidad con los compañeros (as), puedes involucrarte sentimentalmente con otros protagonistas del juego. Ejemplo, si eliges a **John**, una de tus conquistas puede ser **Miranda** o **Ashley Williams**, entre otras; pero si optas por **Jane**, ella podría enamorar a **Kaidan Alenko**, **Liara T'Soni**, **Jacob Taylor**, por mencionar algunos casos. No es que el juego se trate de volverte todo un Donjuán, sino que pone en evidencia que incluso en medio de la batalla puede surgir la atracción o el amor.

The best is yet to come

Es el título de la canción clímax de **Metal Gear Solid**, interpretada por

Mickey & Minnie



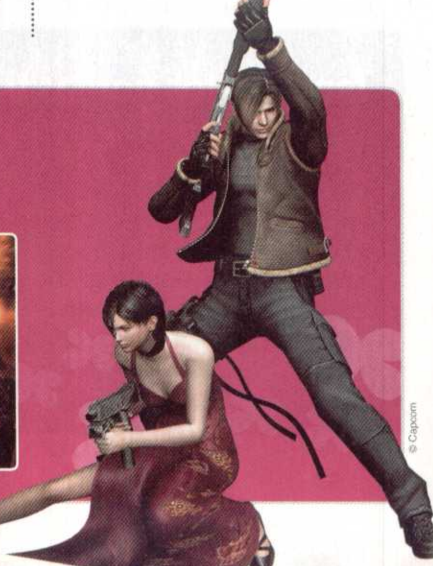
En el mundo de Disney no hay pareja más llamativa que la formada por estos carismáticos ratones, ¿no crees?

La espía que nos sedujo...

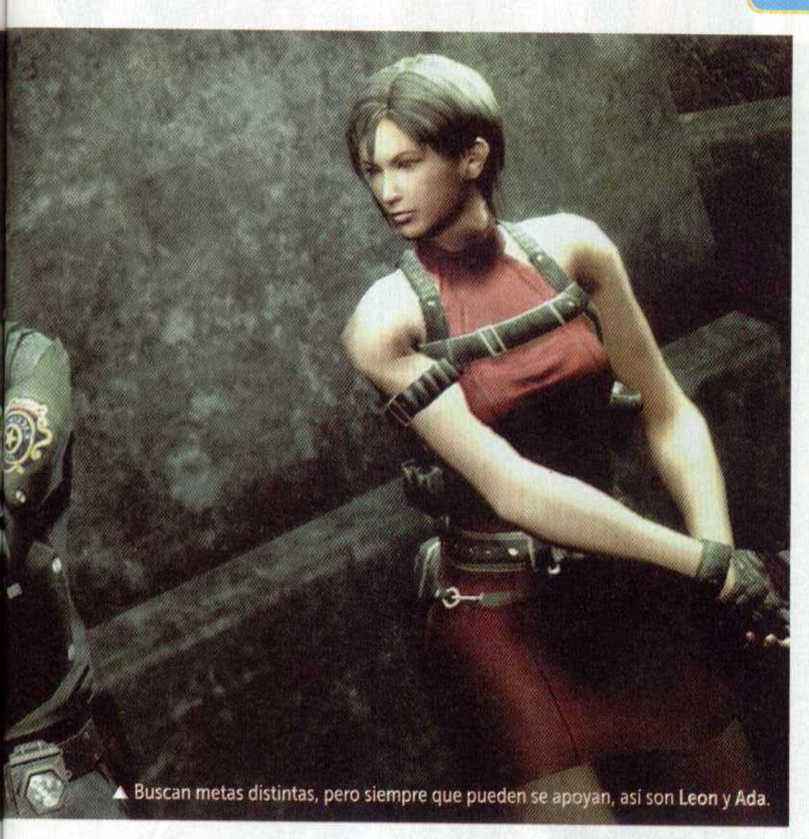
Desde **Resident Evil 2**, **Ada** acaparó nuestras miradas

Así como **Leon** se convirtió en el personaje favorito de la serie para las chicas, la sensual **Ada Wong** conquistó a cada fan de **Resident Evil**. Ellos formaron una de las parejas más emblemáticas que hayamos visto, y siempre están allí cuando se necesitan, como en **RE4**.









▲ Buscan metas distintas, pero siempre que pueden se apoyan, así son **Leon** y **Ada**.

la cantante irlandesa Aoife Ní Fhearraigh. La lírica es el perfecto desenlace para la emotiva aventura que viven **David** (**Solid Snake**) y **Meryl Silverburgh**. Uno es un soldado genéticamente alterado, cuya misión es viajar a una isla distante para aniquilar a un villano de nombre **Liquid Snake**, quien pretende gobernar al mundo mediante el uso de su poderosa arma nuclear, el **Metal Gear Rex**.

Durante la misión, él conoce a **Meryl**, la nieta de su comandante a cargo, y rápidamente queda cautivado por, digamos, la bella expresión de sus ojos. Unidos en contra de un enemigo en común, la pareja emprende la tarea de terminar su objetivo y evitar que el mundo quede en ruinas. En este juego también se presenta otra historia de amor a través de las líneas que dedica **Otacon** a su musa, su amor platónico, la francotiradora **Sniper Wolf**.

En conclusión

Por supuesto, los presentados no son los únicos casos, también tenemos a **Richter Belmont**, quien cruzó el castillo de **Drácula** para salvar a su amada, **Annette**. Y claro, no podía dar carpetazo al artículo sin mencionar a la pareja formada por **Pac-Man** y **Ms. Pac-Man**, quienes tienen varias aventuras en diferentes medios. Por último, para los cinéfilos, recomendamos la cinta **Up**, de Pixar, una exquisita oda que plasma perfectamente el concepto que dio lugar a este artículo especial. Como ves, los juegos son un medio que nos permite explorar múltiples historias, a través de los cuales conocemos la parte humana (o sentimental) de los personajes, que demuestran que no es necesario ser un poderoso hijo de Krypton o un millonario con mucho tiempo libre para convertirte en héroe, basta con abrazar tus sueños y dar tu máximo esfuerzo por aquellos a quienes aprecias.

La música es parte fundamental para crear la atmósfera ideal en los juegos

¡Las superparejas!



Salvar al mundo puede ser muy demandante, pero ¡siempre hay tiempo para conquistar a una chica!



▲ **Gwen Stacy** fue el primer amor del arácnido.

▼ Las únicas debilidades del hijo de Krypton: la kriptonita y **Lois Lane**.





▲ El héroe, filántropo y *playboy*, sucumbió ante la bella **Pepper**.

► En Gótica, la felina trata de conquistar al murciélago.







CENTRO DE ENTRENAMIENTO

Por Alejandro Ríos "Panteón"

▼ ¡Los Pokémon fósiles son muy fuertes y sumamente feroces!

Mejora tus equipos

No te cierres a uno solo, ¡hay muchísimas opciones!



Kalos se ha convertido en otro hogar para los entrenadores, con todas las cosas que tenemos por hacer, Pokémon por entrenar y batallas que librar. Como siempre, el sendero que tomas cuando te quieres convertir en maestro de los monstruos de bolsillo es arduo y parece que no tiene fin, especialmente cuando quieres tener los mejores equipos para hacer frente a quien sea que ose interponerse en tu camino. En esta ocasión te daré algunos consejos para que amplíes tu horizonte y no te quedes con la idea errónea de que existe un sexteto de Pokémon que es perfecto y que puede vencer a todos. Piénsalo bien, existen cientos y cientos de especies de criaturas, varios tipos a elegir, ¿y crees que sólo seis podrán contra el todo el mundo? ¡De eso no se trata el mundo **Pokémon**!



▲ Si usas un Pokémon no tan fuerte, que sea con legendarios.

Tenemos que quitarnos de la mente que con un solo **Pikachu** podremos con cualquiera, así que pasemos a lo que nos interesa: la creación de un buen eaquipo. De antemano, sé que hay algunas varias personas que son entrenadores desde hace ya varias versiones, pero eso no significa que no podamos aprender algo nuevo, ¿no crees? Hay que tomar en cuenta es que los equipos que te funcionaban antes no serán siempre poderosos, pues algunos cambios en cuanto a tipos y Pokémon hacen la diferencia.



▲ Comienza la aventura sin sentir que lo sabes todo, ¡es la clave!

¿Qué onda con los legendarios y Megas?

Usarlos no significa hacer trampa, ¡por algo existen!

Xerneas
Este Pokémon de la versión X tiene mucho poder, ¡es genial en contra de los dragones!

Mega-Lucario
Usar las ventajas de una Mega evolución como ésta es vital en varios combates.

Yveltal
Él puede acabar fácilmente con medio equipo si no sabes contrarrestarlo.

Entrenar para vencer

Si sigues el ejemplo de los líderes de los gimnasios, de tener Pokémon del mismo tipo, serás pan comido para alguien que muestre variedad en su equipo. Por esta razón es necesario tener siempre una gran combinación, pero tomando en cuenta que tus monstruos deben apoyarse entre sí, especialmente en combates dobles. Vale la pena que integres al menos dos equipos, uno que venga contigo, y el otro en la caja de batalla, así podrás tener dos opciones inmediatas cuando enfrentes a un rival.

Por cierto, muchos entrenadores me han comentado su inconformidad sobre el uso de legendarios, pues opinan que desbalancean mucho un enfrentamiento. Personalmente opino que no tiene nada de malo, pues para eso están, ¿o no? Pero ya que queremos evitar discusiones, trata de acordar con tu oponente si van a usarlos o no; de esta manera, no habrá pretextos ante la derrota. Es posible formar un grupo con legendarios, y otro sin ellos (que es lo que normalmente yo hago), pero no bases seguridad total en un equipo fuerte, pueden darte una sorpresa si saben utilizar las habilidades de sus Pokémon. Yo, por ejemplo, quise hacer un equipo solamente con puros Pokémon prehistóricos, iniciando con **Kabuto**. Aunque no lo creas, a pesar de que la mayoría son de tipo Roca, sabiéndolos combinar es posible que cubras ese detalle. Esto lo menciono como ejemplo de que un legendario no significa, forzosamente, ganar. Si ves que en tu equipo hay fallas, no dudes en cambiar algunos miembros, así podrás ver cuál sirve mejor. No olvides que si notas que un Pokémon igual al tuyo es más fuerte o rápido, quiere decir que fue entrenado de manera distinta. No tengas miedo en volver a criar una criatura desde nivel 1, puedes hacerlo todavía mejor. Recuerda ponerte en contacto conmigo para cualquier duda, comentario o pelea. ¡Sigue entrenando!



▲ Con estos combates, entrenas para aplicar ataques múltiples.



▲ Hay Pokémon que tienen armas bajo la manga, como **Shedinja**.

Trata de tener Pokémon de todo tipo, así estarás listo para cualquier batalla. ¡La variedad te dará una ventaja en combate!



▼ No importa el lugar, sino la compañía de las personas.

Mi vecino Totoro

El genio Hayao Miyazaki nos regala una de las obras más memorables en la historia de la animación


▲ La cantidad de detalles en cada escena es asombrosa. Un deleite para la vista.


▲ Nada mejor para viajar que un "Gatobus".


▼ Ante todo, la seguridad. Una sombrilla, por si llueve.

Ya hemos hablado antes de las obras de Miyazaki, pero esta vez será especial. Se trata de una de sus películas más emblemáticas, más representativas de lo que significa Studio Ghibli.

Vamos a platicarles de **Mi vecino Totoro**, una cinta por demás mágica, que representa un viaje completo a la infancia en caso de que se sea ya una persona adulta, lo cual no tiene precio. Ése es su principal valor, recordarnos cómo puede ser la vida, simple, sin problemas, disfrutando de todo lo que el mundo nos ofrece de forma gratuita.

Vamos a conocer a **Mei** y a **Satsuki**, dos hermanas que se mudan a su nuevo hogar en compañía de su familia. Parecería un momento hermoso para guardar por siempre en la mente, pero no es así, su madre está enferma en el hospital, así que su vida no está completa; aunque la visitan regularmente, no es lo mismo.

Todos los días hacen un recorrido por el bosque para llegar al hospital, pero un día todo cambia, se encuentran con pequeños seres parecidos a gatos, que habitan en los alrededores. Pueden vivir cerca de los humanos por una simple razón, solamente las personas de corazón puro pueden verlos; obviamente, las pequeñas protagonistas que son la imagen de la inocencia pura, pueden verlos e incluso hablar con ellos durante sus caminatas.

En uno de los tantos trayectos que tienen, Mei se pierde en el bosque, por lo que su hermana mayor, **Satsuki**, debe buscarla, pero la zona es muy grande y no puede hacerlo ella sola, de modo que pide la ayuda de **Totoro**, quien es el rey de todo el bosque. Nadie lo conoce mejor que él, es justo ahí cuando comienza una aventura fantástica como pocas, en las que la imaginación de Miyazaki se ve reflejada en cada segundo de animación.

Se tiene que abrir la mente para esperar sorpresas inimaginables, para viajar a lugares llenos de color que nos servirán de refugio para la vida moderna.

Todos tenemos un gran amigo de la infancia que nunca olvidaremos



▲ La fama de **Totoro** es tal, que él representa al Studio Ghibli.


▲ Compañeras de vida.

Los mejores amigos
Siempre acompañan y guían a sus compañeros

'Ureshii' Palabra que significa "feliz" en español.



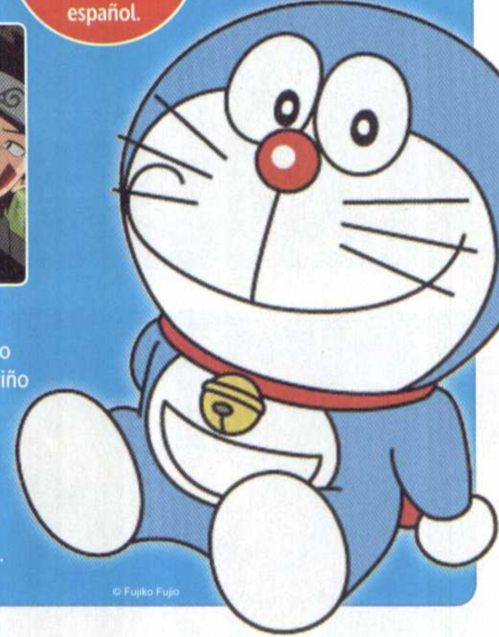
Luna
Las **Sailor Scouts** que luchan por el amor y la justicia tienen una compañera muy especial, un gato de nombre **Luna**.



Kero
A pesar de su aspecto inocente, se trata de un gran guardián de **Sakura** en la serie **Card Captors**.



Akamaru
Quizá no puede hablar pero logra transmitir todo el cariño que siente por su dueño, a quien siempre cuida.



Doraemon
En América, lo conocimos como "El gato cósmico", un ser de otro mundo que siempre buscaba la manera de ayudar a sus amigos.

Comenzando el viaje
Se puede decir que el climax de la historia es justamente ése, la búsqueda de la hermana perdida, pero en realidad nunca se siente angustia o nerviosismo, ya que **Totoro** y su gran carisma nos hace saber en todo momento que nada malo va a pasar; es como si se estuviera bajo una protección especial, en la que nada puede salir mal.

El desarrollo de la historia es sencillo, sin grandes cambios en la trama, pero aquí lo valioso son los momentos que nos regala, los juegos con las niñas, pero sobre todo un detalle especial, que son las grandes expresiones de felicidad que tienen todos los personajes, la manera en la que disfrutan cuando corren, saltan, pescan, incluso cuando duermen, aprovechando cada minuto del día para ser felices. Es una lección para todos, sólo tenemos una vida y es para ser feliz, nunca para llorar.

El estilo de realizar películas de Hayao Miyazaki nos recuerda un poco al de Hironobu Sakaguchi, el creador de **Final Fantasy**, pero no en cuanto a sus personajes, sino a la manera de ver la naturaleza y los valores que intentan transmitir hacia los jugadores o espectadores, que debemos cuidar el planeta. Todos los elementos se ven durante el desarrollo de la película, quizá más el agua, tanto en ríos como en la lluvia, pero en ningún momento representa un obstáculo, sino como algo que se debe aprovechar y disfrutar.

La fantasía estará presente en todo momento, situaciones que no pueden darse en el mundo real, que es de lo que justamente se trata esto. Si viéramos una temática normal, no tendría sentido, si es algo que podemos encontrar cada día.

Por lo anterior, insistimos, al verla no intenten explicar todo lo que se ve en pantalla, porque no lo lograrán jamás. Todo es mágico, como pasaría en la mente de un niño, cosas sin sentido, pero que van encamindas a recuperar o mostrarnos las ventajas de la imaginación, que representa un escape a otra realidad, a un bosque, a una montaña, a una cabaña, a lugares comunes con otro brillo.

Escondidas
La magia de la infancia



Una de las ilustraciones originales de la cinta, en la que se puede apreciar a una de las niñas buscando a su gran amigo.

Todos los lugares guardan misterios, debes estar atento para descubrirlos



◄ Valiosos compañeros de viaje.

Visita el sitio
www.ghibli.jp

▼ Todos queremos tener amigos como éstos.



▲ Un día de pesca siempre es emocionante.



La película es de 1988, más de dos décadas atrás, pero es notorio que desde aquellos años Yamazaki se preocupaba por el futuro, por dejar fantasía y esperanza a sus seguidores.

Todos hemos tomado un camión para llegar a algún destino, pero ¿se imaginan viajar en un 'Gatobús' con seis patas? Esto pasa dentro de la cinta, pero no se trata de una simple anécdota, sino de un consejo, de imaginarnos lo que queramos cada día. Podemos tener aventuras sorprendentes, y lo único que necesitamos son los elementos que encontramos al salir de la escuela o del trabajo, eso es suficiente.

Mi vecino Totoro es una obra sencilla, pero con un sentido complejo; es decir, intenta mostrarnos cómo es el mundo de la infancia, cómo los niños observan la realidad; una tarea por demás complicada, pero que consideramos cumple de buena forma, de un modo magistral debemos mencionar.

En este momento del año en que aún están de moda los propósitos de inicio de año, no estaría nada mal que dieran una oportunidad a la película, si es que no la han visto. Aseguramos que les va a encantar y que de inmediato van a sentir empatía con los personajes, sentirán que están viviendo junto a ellos esa aventura. Cuando termine la cinta, pensarán que fue un sueño, de esos de los que no nos gusta despertar, pero por fortuna la llave para volver está en nosotros mismos.

Esperamos que les haya agradado el tema de este mes en **Un vistazo a Japón**, recuerden que pueden hacernos llegar sus comentarios y sugerencias. Es muy importante para nosotros saber qué desean ver en estas páginas; no lo duden, escríbanos al correo electrónico de la revista y comparten su opinión.

Ilustración diferente



Totoro sigue siendo un fenómeno en Japón, por lo que aparecen carteles como éste.



◄ Este personaje resulta una muy grata sorpresa en la aventura.

TOP 10



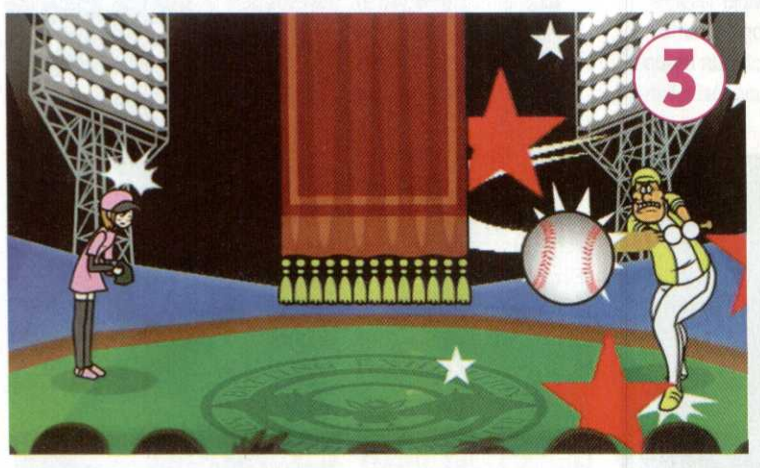
Videojuegos para Compartir

Las mejores opciones que tienes para divertirte de forma interactiva

1 Just Dance 2014

De los títulos de ritmos más sobresalientes tenemos **DDR**, **Guitar Hero** y, claro, ahora la moda es bailar con las últimas rolas en **Just Dance**. Sin duda, es una de las propuestas más interesantes, pues no importa qué tanto sepas de videojuegos, basta con seguir las instrucciones en pantalla, perder el miedo al ridículo y disfrutar del resto de la tarde con tus amigos, novio (a) o familiares.

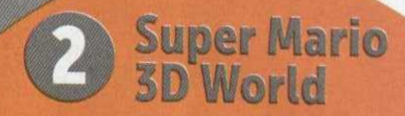
Carlos Moreno Díaz: Es la forma más práctica de bailar. Lo mejor de todo es que puedes comprar nuevas canciones para aumentar tu *playlist*.



▲ **Rhythm Heaven Fever** te dará muchos momentos de diversión.



▲ Usa el panel táctil para realizar los ataques especiales de forma rápida y sencilla.



Para muchos de nosotros, el mejor juego del año, y no es para menos. **SM3D World** es una verdadera obra maestra, por la música, variedad, *gameplay* y, sobre todo, el modo multijugador, que hará que disfrutes de grandes aventuras con tus amigos. Hasta cuatro jugadores pueden participar de manera simultánea, eligiendo de entre cuatro héroes y una más, que estará oculta.

Rodolfo Ciprián: Lo he jugado con mis hermanos pequeños, y sin lugar a duda es el **Mario** que más nos ha entretenido. ¡Muy bien por Nintendo y sus juegos creativos!



▲ La pura diversión y buen humor en **Game & Wario**.

3 Rhythm Heaven Fever

Desde su lanzamiento en Game Boy Advance, esta serie causó furor, tanto así que logró salir de Japón para llegar más tarde en una edición a Nintendo DS para América. Posteriormente, también apareció en Wii, siendo una de las mejores entregas hasta la fecha. Son minijuegos ágiles, rápidos y que te darán muchas horas de risas con tus amigos, o simplemente puedes compartirlo con tu novio (a) y ver quién logra mejores puntuaciones.

@MrNoTvvitter: Una de las franquicias más originales de Nintendo, fácil de aprender, difícil de completar y divertido de jugar.



4 Super Street Fighter IV 3D

Toda una tradición se ha vuelto armar las retas con los amigos y qué mejor que con algún juego de la serie **Street Fighter**. En Nintendo 3DS está la cuarta entrega con la peculiaridad de que podrás jugar con efecto tridimensional o no, de hecho, hay un modo de juego echo exclusivamente para aprovechar dicha característica. Ahora bien, si tus amigos no están cerca, ¡qué importa! conéctate a Internet y compite con ellos o entrénate con jugadores de todo el orbe (o casi cualquier punto). Como detalle adicional, el juego guarda tus estadísticas (muy completas) para que compares tus victorias, porcentajes o logros con tus rivales.

5 Game & Wario

Wario comenzó como un aventurero en **Super Mario Land 2**, pero vio que las verdaderas ganancias estaban en los microjuegos, así que desde hace años ha centrado su atención en generar una serie que ha sido catalogada como de las mejores en el género.
Ahora para su debut en Wii U, el bigotón de traje amarillo nos ofrece una divertida mezcla de actividades de mayor duración, para sacar provecho del GamePad. Es ideal para una tarde en pareja, o simplemente como pretexto de reunión con los amigos para distraerte con cualquiera de las simpáticas actividades que se encuentran en el juego.



▲ **Wii Sport Tennis**: El clásico de Wii regresa con retoque gráfico en HD.

6 Nintendo Land

La carta de presentación de Wii U fue **Nintendo Land**, un compendio de mini- actividades que están diseñadas para jugar en grupo. Como siempre, Nintendo logró que los jugadores nos divirtiéramos con las acciones que ofrece este título (basadas en series de la compañía). **Nintendo Land** se vuelve, por consiguiente, en uno de los juegos más entretenidos.

KRM: Muestra las capacidades de la nueva consola de Nintendo, y lo logra de una manera amigable y divertida para toda la familia.

7 Mario Kart 7

Mario Kart nació en el SNES. Un grupo de personajes de Nintendo competían en *Go-Karts* a toda velocidad, con el detalle extra de los ítems que hacían sumamente competitiva la carrera. Desde aquel entonces han salido varias secuelas, las más recientes son **Mario Kart 7**, para Nintendo 3DS y, próximamente, **MK8**, que llegará a Wii U durante los próximos meses. ¿Estás listo para comenzar los arrancones?

Marco Quiroz: Es una magnífica recomendación para jugar con mi chica; lo malo es que una concha azul puede ser causa de ruptura, ja, ja, ja.

◀ **Bowling** es una opción interesante más para disfrutar en HD.





▲ Junta tres fichas del mismo color y arma tus combos.

10

▲ **Pokémon** es de los favoritos para jugadores de ambos géneros.

8 Wii Sports Club

Nintendo dio en el clavo al lanzar **Wii Sports** como juego de presentación para su consola anterior. Las actividades eran tan amigables e intuitivas, que provocó que las familias o amigos se reunieran frente al televisor para disfrutar de sus deportes favoritos (aunque no fueran asiduos a los videojuegos). Ahora, para Wii U, regresan esos mismo deportes, pero en alta definición y con la posibilidad de juego en línea. ¡No te los pierdas!

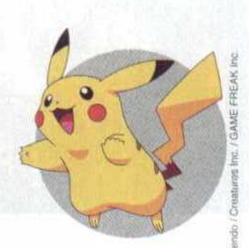
Felipe Rendón: Me gustó que los relanzaran, me parece muy divertido el de boxeo. Realmente es como hacer ejercicio pero de manera divertida.

9 Pokémon Puzzle League

Hasta los mejores amigos lucharán firmemente por conseguir la victoria en este desafiante y emocionante juego de destreza. El concepto es realmente simple: necesitas mover una ficha para acomodarla junto a otras de su mismo color (emparejar un mínimo de tres) para hacer que desaparezcan. Eso no es tan sorprendente, así que la verdadera emoción comienza al realizar los combos en cadena; dependiendo de su extensión, será el tamaño del castigo que envíes a tu rival. En esta edición se incluye un nuevo modo en tercera dimensión que será un digno desafío para los fans de los *puzzles* y, por supuesto, de **Pokémon** en general.

10 Pokémon X Pokémon Y

La Fiebre Amarilla tiene más de diez años entreteniendo a jugadores de todos los géneros y edades. Sus personajes carismáticos y versatilidad en estilo de juego (atrapar, entrenar, coleccionar, pelear) logran que su popularidad siga en incremento. Ahora, con las nuevas ediciones y el sistema **Pokémon Bank**, será genial retomar aquellos personajes que entrenamos con tanta dedicación en las entregas de Nintendo DS. Si no has decidido volverte todo un maestro entrenador, te recomiendo que compres alguna versión (**X** o **Y**) y regales la otra a tu novia (o) para que juntos exploren este espectacular mundo de fantasía.



▲ **Pikachu** les desea un feliz 14 de febrero. ¡Diviértanse jugando!

Por Juan Carlos García "Master"



▼ Uno de los monstruos más espectaculares.

Velocidad y poder en una sola bestia

Estamos de regreso en esta gustada sección para hablarte de uno de los monstruos que te pueden causar un verdadero dolor de cabeza, si no conoces sus puntos débiles. Por este motivo, hemos decidido hablarte un poco de él, así te será más fácil enfrentarlo.

Aullidos bajo la luna

Prepárate para una misión del rango más alto

Muchos son los monstruos que hacen su debut en esta versión para Wii. Uno de ellos es **Zinogre**, que había aparecido solamente en versiones portátiles para otra plataforma, pero en **Ultimate** lo podemos apreciar en completo HD.

Es una criatura muy rápida y poderosa, por lo que para tener una buena oportunidad de cazarla o capturarla, es necesario que tu equipo esté balanceado, sobre todo por los puntos que debes atacar.

Para no complicarte, necesitas al menos un cazador con gran espada, uno con martillo y otro con arco (de preferencia el de Kelbi al máximo, al que apodamos "la resortera"). El cuarto jugador puede repetir cualquiera de los antes mencionados; te lo sugiero porque existen ciertas partes de su cuerpo que debes golpear hasta destruirlas por completo.

Tus objetivos principales serán los cuernos y la cola. Para los primeros, vas a ocupar la resortera, mientras que para la cola la gran espada u otra arma con filo, como la hacha espada. Los martillos serán para las patas, tienes que romper o cortar todas estas partes antes de cazarlo; con esto, garantizas un alto grado de probabilidad de que te aparezcan objetos raros.

Todo el equipo debe enfocarse en atacar una parte diferente del monstruo



◀ Siempre mira hacia dónde va a escapar, para seguirlo.



▼ ¡Éste es el momento para dañarlo!

◀ Los ataques a distancia también son importantes.

Ataca en el momento justo

Obviamente **Zinogre** no va a estar quieto esperando a que lo golpees, te atacará de muchas maneras. Una de ellas: con descargas de energía; si te encuentras cerca, saldrás volando, pero si entre los cuatro lo golpean justo cuando está cargando su poder, pueden evitar que lo haga, además de tirarlo para seguir utilizando tus armas en él. Su armadura es una de las mejores del juego, no sólo para los monstruos eléctricos, sino también defiende muy bien a otras criaturas. Lo importante son las armas, yo te recomiendo la gran espada, pero no la agotes por completo, siendo eléctrica, ya que a la mitad del proceso y si has cazado algún **Zinogre Estigio** (tipo dragón), podrás cambiar el elemento de tu arma a este tipo, logrando un arma excelente.

Un error común al enfrentar a esta bestia es usar las trampas eléctricas, pues no sirven en su contra cuando se encuentra molesto. Es decir, cuando veas electricidad en todo su cuerpo, debes esperar a que se encuentre tranquilo para usarla, o bien emplear de otro tipo.

De todas las recompensas que te puede dar este monstruo al realizar los cortes, la más famosa es la Cielada, que te puede salir después de muchas cacerías. No exagero al decir que maté al menos 40 Zinogres antes de tener una, que es necesaria para completar varias armaduras y forjar armas al máximo de su nivel.

Si deseas aumentar las posibilidades de que aparezca una Cielada como recompensa, elige las misiones en las que cazas más de un **Zinogre** o en las que está acompañado de otros monstruos. De preferencia, no seas tú quien ponga la misión, que sea otro miembro de tu equipo; lo demás ya son simples estadísticas, te puede salir a la primera o tardar varios días hasta que puedas conocer una.

Caza con amigos

Nunca salgas solo a las cacerías, aunque te encuentres jugando localmente, puede acompañarte **Cha-cha**.

Una gran armadura

Debes completarla si quieres tener oportunidad con otros monstruos

El casco siempre será fundamental para completar tu equipo, y puedes variarlo.

Para los brazos, tendrás que matar varios Zinogres.



Muchas personas usan el pecho de Zinogre con otros *sets*, para su protección.

Tendrás una gran defensa en las piernas, si le sumas talismanes.

¡Misión cumplida!

Pronto regresaremos con el análisis de más monstruos en esta sección. Recuerda que si tienes alguna duda en particular, puedes comentárnosla, con gusto te ayudaremos a resolverla.

▶ Dos juegos que combinan los primeros eventos de la saga.

¡Apunta y dispara!
Capcom nos ha estremecido con sus juegazos de zombis desde hace varios años, y nos presentó este par de títulos para el Wii, en los que sentimos la adrenalina como nunca antes. No tengas temor, acompáñame a sobrevivir una vez más.



Resident Evil: Chronicles

Necesitarás nervios de acero y pulso de Jedi para enfrentar a los peligros de Umbrella...

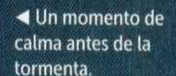


◀ No debes perder la concentración. Apunta bien para acabarlos.



▶ **Jill Valentine** es una de las heroínas de la legendaria serie.





◀ Un momento de calma antes de la tormenta.

- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Categoría
***Shooter* sobre rieles**
- Jugadores
1-2
- Año
2007
- Conexión
Incluye los eventos de REZ, RE y RE3:N



Hace algunos años Capcom lanzó un par de juegos basados en esta serie en donde podías cambiar de perspectiva entre tercera y primera persona, comenzando con Resident Evil Survivor. En realidad, los juegos no fueron malos, pero el problema era que se desviaban demasiado de la línea original y, por ende, no tuvieron una buena aceptación entre los fans.

Afortunadamente, un nuevo título fue lanzado para el Nintendo Wii, el cual aprovechó perfectamente la nueva manera de jugar gracias a su Remote y Nunchuk. Resident Evil: The Umbrella Chronicles fue un éxito que te permitía vivir de una manera muy simplificada, pero desafiante, los eventos de los primeros juegos de la serie, pues comprende Resident Evil Zero, Resident Evil y Resident Evil 3: Nemesis, los cuales puedes disfrutar ya sea tú solo, eligiendo a uno de los dos personajes principales, o bien junto con un amigo para que la experiencia sea todavía más interactiva. Dentro de la acción del juego podrás combatir distintos tipos de zombis, enemigos de cada entrega, e incluso jefes, los cuales irás encontrando conforme vayas avanzando dentro de la historia tan expeluznante del juego.

Además de los eventos normales tal cual como pasan durante el juego, es posible seleccionar al mismísimo Albert Wesker, quien aparte de ir narrando el juego en el modo normal, durante sus escenas con la perspectiva que tiene de los eventos del juego. Para dar mayor reto, es posible que encuentres archivos ocultos con información importante relacionada con la corporación, así como datos adicionales de los personajes y otros elementos de interés. Este juego tiene un gran nivel de Replay Value y es sumamente divertido.

Resident Evil, a la pantalla grande

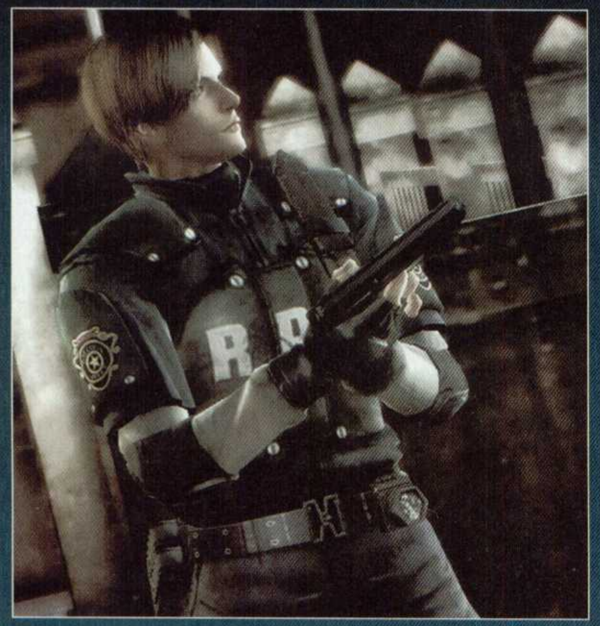
¿Cuál de las dos series prefieres?



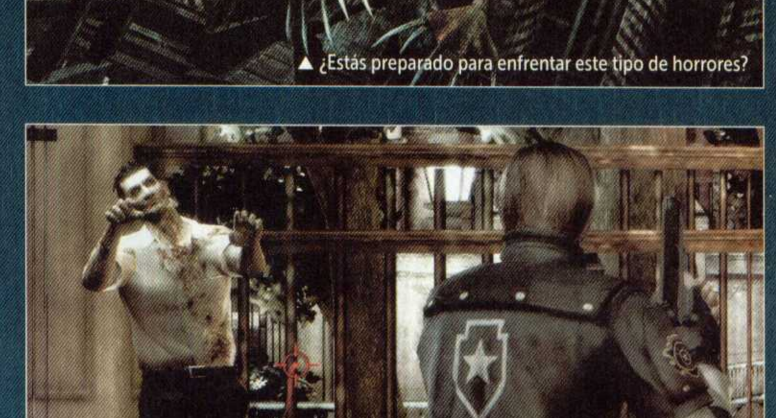


Ya es bien sabido que el concepto de la saga ha sido llevado al cine en repetidas ocasiones, aunque toma un sentido un tanto distinto a la serie en nuestras consolas. Pero también están las películas de **CGI**, en las que el protagonista principal es el legendario **Leon S. Kennedy**.

Las opiniones son encontradas, pues hay a quienes no les gusta la línea con **Alice**, mientras otros la aplauden. De igual forma pasa con las otras películas, y hay a quienes nos gustan ambas. ¿Tú qué opinas?



▲ **Leon** es, sin duda, uno de los personajes favoritos.



▲ ¿Estás preparado para enfrentar este tipo de horrores?

► Mantén el pulso firme y dispara en el punto débil de cada enemigo para acabarlo.

• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
***Shooter* sobre rieles**
• Jugadores
1-2
• Año
2009
• Conexión
Incluye los eventos de RE2 y REC:V



Una de las críticas principales de la entrega anterior fue la falta de lo que pasó en Raccoon City, pues es una de las partes preferidas por los fans de **RE**. Después de un poco de espera, la voz de los fans fue escuchada, y Capcom lanzó esta secuela que comprende los eventos de **Resident Evil 2** y **Resident Evil Code: Veronica**, para regocijo de todos los seguidores de esta intensa serie en donde la supervivencia lo es todo.

Otro detalle notable es que ahora cada jugador tiene su propia barra de vida, así que no dependerán del otro para sobrevivir, por decirlo de cierto modo.

Este juego mejoró bastante en varios aspectos, pero lo que sí debemos hacer notar es que la calidad no sufrió ningún tipo de disminución. Al contrario, es mucho más detallado que el anterior y tiene un modo de juego amigable para que todos lo disfruten.

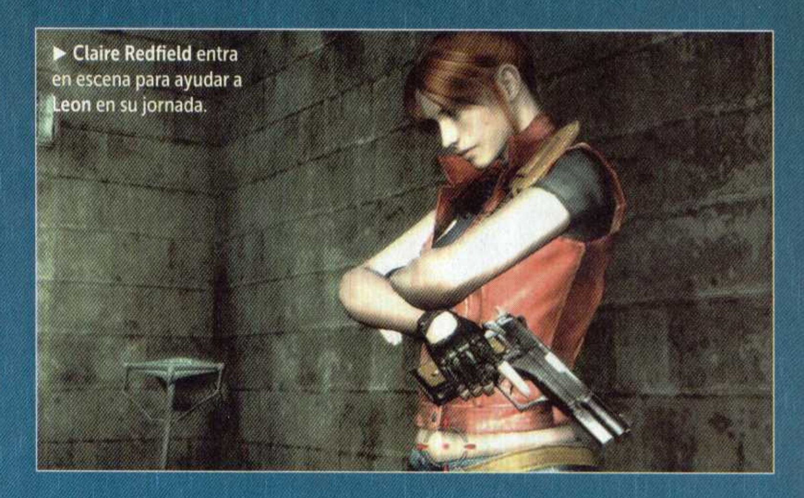
Si tienes oportunidad, no dudes en conocer este par de juegos que recomiendo, para un buen rato de sustos y emociones fuertes, y más si juegas con alguien más.

No olvides que me puedes contactar para que me hagas llegar tus dudas, comentarios y opiniones sobre otros juegos y películas que desees que revise. Sígueme en Twitter: @PanteónCN, ¡hasta la próxima!

Con este juego se complementan las primeras partes de la serie y se prepara el escenario para **Resident Evil 4**

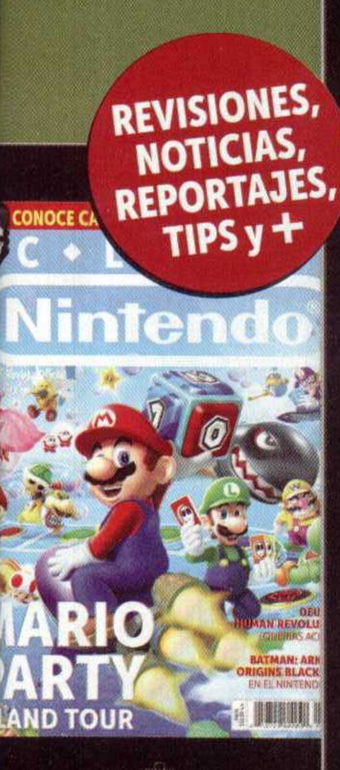
Además de que obviamente hay elementos novedosos por tratarse de otras entregas, hubo cambios notables dentro de la manera de jugar, como la opción de dar tiros críticos con menos dificultad que en su predecesor, o el uso de algunos ítems durante el transcurso de los capítulos.

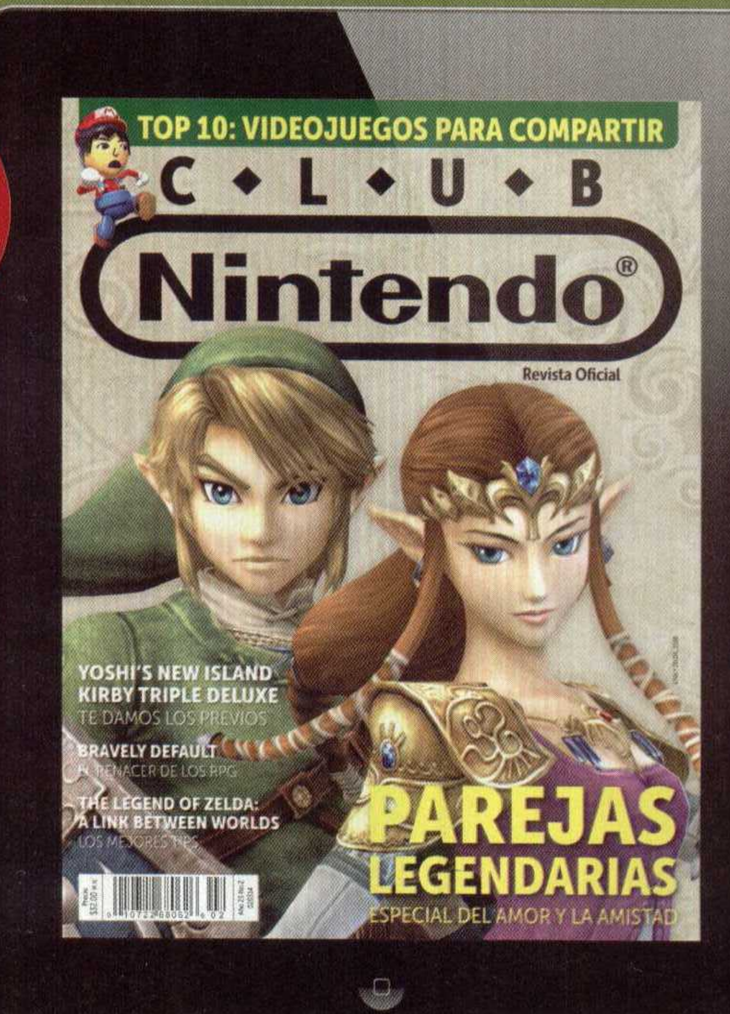
También es posible personalizar el armamento que usas, para que se ajuste mejor a tu estilo de juego. Así puedes tener una escopeta mucho más poderosa, a expensas de la velocidad de recarga, por ejemplo.



► **Claire Redfield** entra en escena para ayudar a Leon en su jornada.

EL MUNDO DE CLUB NINTENDO







TAMBIÉN EN FORMATO DIGITAL DESCARGABLE



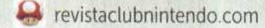


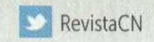


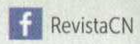


BÚSCALO COMO CLUB NINTENDO REVISTA EN











Por Hugo Hernández



▼ La película tuvo un presupuesto de 100 millones de dólares.

Feedback Time! Síganme en Twitter: @HugoHernandezB

¡Lista para febrero!

Luego de varios retrasos, la más reciente producción de **Robocop** llegará a la pantalla grande el 14 de febrero. Así que si aún no tienes planes, invita a tu chica o a tus amigos al cine, para revivir las hazañas del héroe cibernético.

Robocop

El ícono de los 80 tendrá una nueva oportunidad en cine



◄ Square-Enix se encarga de la línea de juguetes, ¿qué te parece?



▲ Así lucía Robocop con el traje con el que lo vimos nacer.



► **Murphy**, sorprendido por el cambio luego de su terrible accidente.



• Título en español
Robocop
• Dirige
José Padilha
• Guión
Joshua Zetumer
• Musicalización
Pedro Bromfman
• País
Estados Unidos
• Año
2014
• Compañía
Metro-Goldwyn-Mayer, Columbia Pictures, Strike Entertainment

Robocop es un personaje creado específicamente para la película de 1987 que dirigió Paul Verhoeven, en la que el papel estelar lo llevó el actor Peter Weller.

De hecho, muchos lo consideraron como una alternativa de **Terminator** (otro ícono diseñado originalmente para el cine) en cuanto a producción de ciencia ficción y personajes futuristas. Tanto así que llegó el momento en el que estos colosos se enfrentaron cara a cara en sensacionales *crossovers* tanto en cómics como videojuegos. En el primer caso, la historia fue trabajo de Frank Miller (**300**, **Batman: The Dark Knight Returns**); es bastante curiosa, pues resulta que en 2029 los humanos acceden a Skynet para enviar a un soldado a aniquilar a **Murphy**. Sin embargo, los **Terminator** se organizan y envían a tres de los suyos para proteger al policía de Detroit, pues su tecnología es pieza fundamental para el surgimiento de los exterminadores en el futuro.

En los videojuegos, Virgin Games se encargó de la producción y distribución de **Robocop VS Termitor**, que llegó para SNES, Game Boy e incluso el NES.

En un mundo caótico, lleno de crimen, surge un héroe incorruptible

Lógicamente la versión de 16 bits es la mejor. La trama es básicamente la misma que en cómic, controlas a **Robocop** y tu objetivo será destruir Skynet para evitar la destrucción de la humanidad, ya que como ocurre en la película, el policía robótico tiene implementadas unas directrices que debe seguir, siendo proteger al inocente, una de las mayores.

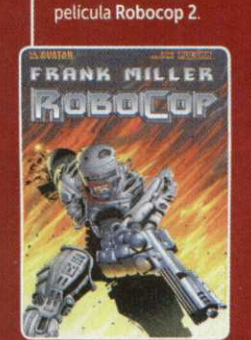
En cine salieron dos películas más, pero no tuvieron la magia y ritmo de la primera; sin embargo, en este año se prepara un *remake* que dará de que hablar.



◄ El rediseño de **Robocop**, ¿opiniones?

¡Expande tu conocimiento sobre Robocop!
El policía de Detroit y sus múltiples apariciones

Frank Miller Robocop
Publicado por Avatar Press. La historia está basada en el guion no utilizado para la película **Robocop 2**.



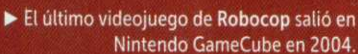
Robocop Alpha Command
Robocop es reincorporado luego de cinco años de inactividad para ayudar a la División Alpha.



Robocop Meltdown
Pertenece a la miniserie **Robocop Prime Directives** (2001). No le hicieron justicia al héroe.



Robocop NES
Para 1989, Data East nos ofreció una excelente adaptación a videojuego de las hazañas de **Robocop**.





► El último videojuego de **Robocop** salió en Nintendo GameCube en 2004.



▲ En 1988 apareció la gran serie **Robocop Animated**.

La nueva etapa

Varios años estuvo en el olvido, a pesar de contar con series animadas y *Live Action*, pero para gusto de los fans, **Alex Murphy** regresa al lugar donde nació, el cine. El proyecto estuvo a la vista desde 2005, de hecho el talentoso cineasta Darren Aronofsky fue uno de los primeros candidatos a dirigirla. Sin embargo, al final la silla quedó en poder de José Padilha, cuya máxima obra es **Elite Squad** (Brasil, 2007), pero en el terreno de ciencia ficción **Robocop** es su debut, así que esperemos que la inexperiencia no sea el verdadero enemigo del filme.

La trama describe que para 2028 un poderoso conglomerado conocido como OmniCorp ha concentrado la tecnología robótica casi en su totalidad. Sus creaciones se han empleado en múltiples lugares con fines militares; sin embargo, ahora se les presentó una nueva oportunidad de mostrar sus avances en la ciudad, cuando el joven detective **Alex Murphy** cae víctima de un autobomba mientras cumplía con su deber (en la película original es acribillado por un grupo de criminales).

Rápidamente OmniCorp ve la oportunidad de dar vida a su máximo proyecto, **Robocop**, un policía mitad humano, mitad robot, con lo cual pretende ganar millones. Pero hay algo que no se esperaban, **Alex Murphy** aún conserva algo de su humanidad, por lo tanto su mente dominará a los circuitos y se convertirá en un verdadero justiciero que eliminará a toda costa la corrupción y tiranía.



▼ Ahora **Robocop** se transportará en esta flamante motocicleta.

En conclusión

La idea conserva sus cimientos, pero como en todo *remake*, la tendencia es adaptar el concepto para que sea del gusto del nuevo público, por lo que quizá no sea del agrado total de todos los fans que vimos la máxima gloria de **Robocop** en sus primeras dos películas.



Veredicto
¡Popcorn movie!

LEGO The Movie

El universo de los famosos juguetes se integra en una gran producción

INFO • Título en español **La gran aventura LEGO** • Dirige **Phil Lord** • País **EU** • Año **2014**



▲ Emmet (centro) es el protagonista de esta hazaña.



▲ El actor canadiense Will Arnett será el encargado de dar voz a **Batman**.

La próxima producción inspirada en LEGO llegará a las pantallas de cine durante la primera semana de febrero, por lo menos en EU. Aún no hay fecha determinada para los demás países. Por supuesto, será una entrega cómica que encantará a los pequeños, pero también a los coleccionistas y fans de mayor edad. Las voces serán por parte de Chris Pratt, Elizabeth Banks, Morgan Freeman, Will Ferrell, Liam Neeson y Channing Tatum, por mencionar algunos.



▲ **Wyldstyle**, en su atuendo inspirado en el viejo Oeste.

Héroe por accidente

La historia narra que, por error, confunden a **Emmet** con el Maestro Constructor, salvador del mundo; así que deberá adentrarse en una gran aventura acompañado de **Vitruvius**, **Wyldstyle** y, por supuesto, **Batman**. Juntos vivirán una increíble odisea para derrotar a **Lord Bussiness**, quien pretende destruir el mundo LEGO.



Veredicto
¡Risas garantizadas!

Ni No Kuni

Wrath of the White Witch

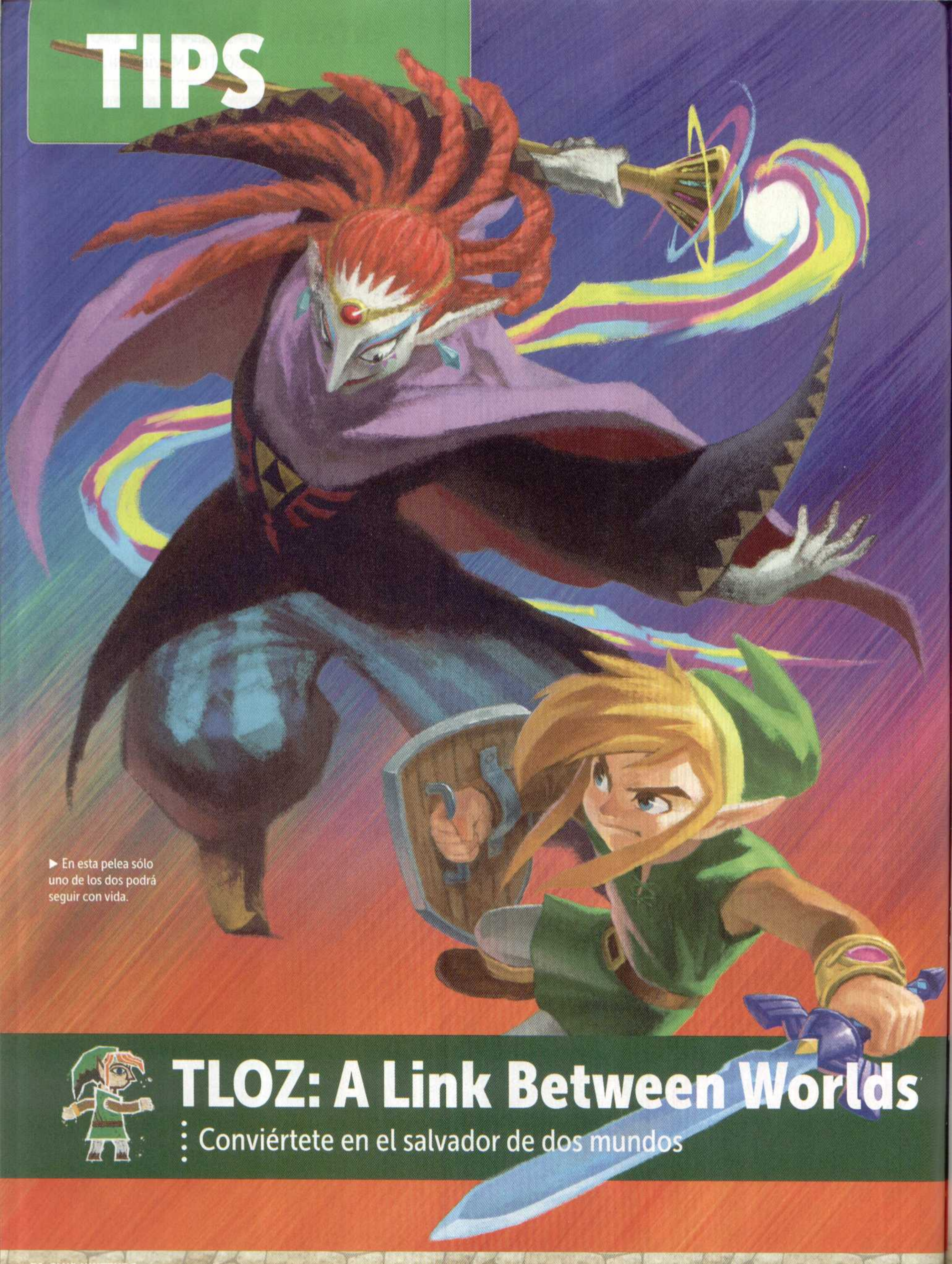
INFO • Desarrolla: **Level-5, Studio Ghibli** • Distribuye: **Namco-Bandai** • Año **2013**

Cuando dos genios se unen para crear un juego, el resultado es simplemente maravilloso. La colaboración de Level-5 (**Professor Layton**) y Studio Ghibli (**Mi vecino Totoro** [ver página 81 de esta edición]) dio paso a uno de los RPG más creativos de los últimos tiempos, originalmente para Nintendo DS, aunque por desgracia no llegó a América. Sin embargo, apareció una nueva edición para PS3 que resulta un agasajo para los fans de los juegos de rol, tanto por su historia como por la calidad artística de su diseño en general. Por ello ahora con la relación de Namco y Nintendo no estaría mal que adaptaran **Ni No Kuni** a Wii U, ¿no crees?

¡SE SOLICITA EN Wii U!



◀ Oliver es el pequeño de 13 años quien protagoniza la historia.



▶ En esta pelea sólo uno de los dos podrá seguir con vida.

TLOZ: A Link Between Worlds

Conviértete en el salvador de dos mundos

Un viaje entre dos dimensiones

Serás la esperanza de muchas personas

Hilda
La princesa de uno de los dos mundos, a quien tendrás que rescatar. Su historia es muy emotiva, te sorprenderás de su papel dentro del juego.



Zelda
Princesa de Hyrule, la representación de la bondad en el mundo, dispuesta a ayudar a las personas. Está por enfrentar un gran peligro.



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Acción/Aventura
•Jugadores
1
• Nivel de reto
Alto

Los primeros pasos en un videojuego suelen ser complicados, de mucha exploración. No te preocupes, ya que te hemos preparado unos tips para que puedas caminar con toda confianza en las tierras de Hyrule.

Antes que nada, debemos aclarar que estaremos viviendo esta aventura en el Hyrule que ya conocíamos de **A Link to The Past**, para Super Nintendo. Todo está colocado de la misma forma que en aquel legendario título; sin embargo, existen diferencias en lo que encontrarás, que te permitirán explorar con toda libertad cada zona.

Desde el primer momento notarás un cambio muy importante. A diferencia de muchos juegos de **Zelda**, aquí no se podrá grabar nuestra partida en el momento que queramos, tendremos que hacerlo en lugares especiales, donde veamos una veleta; algo así como los búhos en **Majora's Mask**, sólo que en esta ocasión lo salvado será permanente, no temporal.

Detalles como éstos encontraremos decenas, ligeros cambios que vuelven más mágica la tierra de Hyrule.



▲ En la pantalla táctil podrás ver todo el mapa.

Ubica bien tu objetivo antes de avanzar y perderte en Hyrule



▲ Aquí es donde inicia esta gran historia, en la casa de **Link**.





Aliados

Para cumplir tu misión, recibirás ayuda de muchas personas



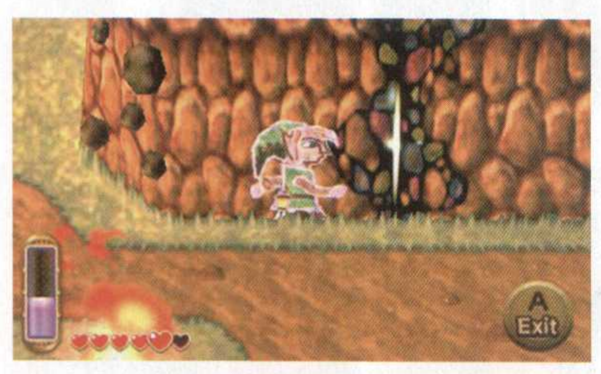
Reina Zora
Si la ayudas con su problema de peso, te dará la habilidad de nadar.

Familia de Guri
Gracias a ellos tendrás manera de defenderte en los primeros retos que te depara este juego.

Osfala
Su peor cualidad es el ego, debido a ello termina siendo una pintura.

Nuevos amigos
Al comienzo debes seguir al pequeño **Guri**, te guiará a casa de sus padres; son herreros y debes realizar algunos trabajos para ellos.

▼ Una grieta puede representar una puerta a otro mundo.





▲ En las paredes nadie puede lastimarte.

En cualquier esquina puede haber un secreto esperando por ti

De este modo, obtendrás la espada, que te acompañará los primeros templos de la aventura. No es la Master Sword pero te será de gran utilidad en batalla.

En este punto conocerás a uno de los personajes más carismáticos de cualquier juego de **Zelda**. Nos referimos a **Ravio**, un comerciante que se queda sin lugar para vivir, así que al enterarse de tu objetivo, decidirá ayudarte, pero para ello se quedará a vivir en tu casa.

Al inicio te dará un brazalete, que parece un regalo sin sentido, pero al avanzar en la historia descubrirás que es la clave para derrotar a **Yuga**.

Yuga es un hechicero que ha aparecido en Hyrule y está convirtiendo a las personas en pinturas, en cuadros para su colección. Su poder es sorprendente, por lo que nos volverá también una pintura en un muro, pero el brazalete de **Ravio** nos permitirá salir y controlar esta nueva habilidad en el momento que queramos.

Al regresar a nuestra casa notaremos que ya es totalmente una tienda, con nueva fachada, incluso. Dentro estará **Ravio**, quien nos comentará que ha hecho algunas modificaciones para estar más cómodo mientras te espera.

En este punto comienza uno de los aspectos más representativos de esta nueva aventura, la renta de ítems. **Ravio**, como buen comerciante, te ayudará a salir adelante, siempre y cuando le pagues con algunas cuantas rupias por sus servicios; en este caso, por la renta de sus artículos, que también podrás comprar para usarlos por siempre.

Material de apoyo

Conoce algunos de los ítems que vas a utilizar

Báculo del torbellino
Con él, puedes elevarte y flotar por un corto periodo de tiempo.

Linterna
Muy útil para alumbrar el camino en las zonas oscuras.

Martillo
Muchos artefactos sólo se activan por un golpe de martillo.

Boomerang
Te ayudará a dejar fuera de combate a tus enemigos.

Gancho
Te ayudará a llegar a plataformas que de otra forma no alcanzarías.

Bombas
Las tradicionales bombas harán explotar muros y enemigos.

Ravio
Llega a tu casa de una manera muy curiosa. A partir de ese momento, se volverá tu amigo.

Todo puede serte útil

La exploración en Hyrule es de total libertad, puedes ir prácticamente a cualquier sitio. Lo interesante es que existen ciertas zonas en las que verás objetos sospechosos, que te indicarán que ahí se encuentra algo oculto, pero no puedes entrar porque te falta ese ítem especial que activa los secretos del área que visitas.

Justo ahí, **Ravio** tomará un papel muy importante, tienes que ir a visitarlo y verás que tiene para ti algunos accesorios muy prácticos.

La mayoría de ellos los encontrabas en anteriores juegos al pasar un calabozo, pero ahora los tendrás desde los primeros minutos, lo que hace de tu tarea de vencer al mal algo más simple.

Piensa bien la manera en la que aprovecharás los ítems que tengas



▲ ¿Cómo vas a llegar a esa llave?

Al inicio te dará algunos ítems gratis, para que puedas conocerlos, además de que está viviendo en tu casa y, de alguna forma, tiene que compensarlo, pero después te cobrará una pequeña renta con la que puedes llevarte lo que quieras durante un tiempo.

Esto es muy útil porque puedes experimentar demasiado, siempre con buenos resultados; ahora bien, existe una manera en la que se puede anular la renta de los accesorios, ésta es cuando pierdes la vida.

Es muy importante que siempre que veas una veleta guardes tu avance, incluso dentro de los templos. Existe un momento en el que por medio de un *warp* puedes salir y grabar, para después regresar a la parte final del calabozo. Te recomendamos mucho que hagas esto, no jugar al valiente; de otro modo, si eres eliminado, así sea por un pequeño murciélago, deberás regresar el ítem que tenías rentado y volver a pagar por él, además de volver al templo.

Toma tus reservas

Te recomendamos que antes de llegar a una nueva zona lleves a una hada dentro de una botella, para cualquier emergencia.

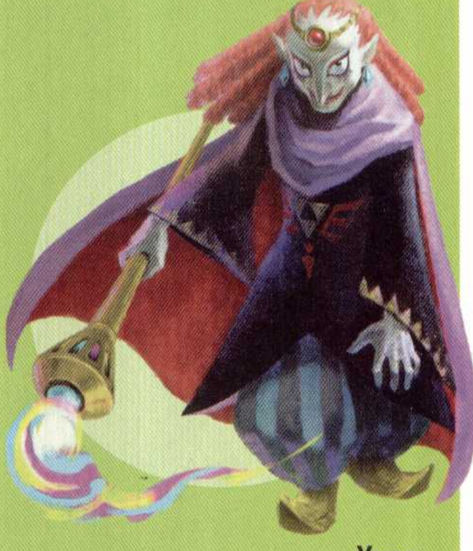


El lado oscuro de Hyrule

Te presentamos al principal enemigo que tendrás en esta aventura portátil







Obras de arte vivas

Parecen simples cuadros, pero en realidad son prisiones, encierran a las personas más poderosas de Hyrule. Un plan terrible para el mundo.

Yuga

Es el villano que da comienzo a esta historia, convierte a las personas en pinturas. Su plan es lograr una galería de arte completa.

Volando es más rápido

El mapa de Hyrule es enorme, llegar de un lugar a otro toma varios minutos, sin contar las batallas y otros imprevistos que se pueden presentar en el camino. Por esa situación, para llegar más rápido a tu destino contarás con la ayuda de una pequeña bruja, de nombre **Airín**.

Ella está cumpliendo parte de un acuerdo con su abuela (quien te hará pociones para toda ocasión, cera del lago de los Zora), en el que está obligada a ayudar a **Link** a transportarse a cada sitio que él desee llegar.

Sólo existe una pequeña limitante, no te va a llevar a un lugar donde no hayas estado antes y donde no hayas activado alguna veleta.

Todo lo que necesitas hacer para llamarla es agitar la campana que te regalará en su primer encuentro, para que llegue con su escoba voladora, lista para llevarte adonde lo necesites... Quizá no de muy buena gana, pero te ayudará las veces que lo necesites, incluso hasta te dará un par de consejos muy valiosos cuando note que estás perdido. Escucha atentamente.

Otro punto muy importante es el Street Pass, que como ya es común en juegos de Nintendo, representa algo más que acumular encuentros con otros jugadores. Lo primero que tienes que hacer es ir a la villa Kakariko, donde encontrarás varios comerciantes. Uno de ellos te hablará del Street Pass y lo activará si así lo deseas, obviamente la opción que más ventajas te traerá será tenerla encendida.

El universo original

Así se veía el hogar de **Link** en el juego para Super Nintendo. En aquella gran aventura, vivía junto a su tío.



Curiosas figuras

Encuentros que debes realizar



Shadow Link

En esta ocasión, representa a los jugadores que te encuentras en tu camino.

Airín

Al inicio, tiene una relación complicada con **Link**.

▼ Espera el momento perfecto para atacarlos.



◀ ¡Que comience la batalla por las rupias!



▼ Todos recordamos la versión de SNES.



▲ Tu casa no parece amigable en Lorule.

Habla con todas las personas que encuentres, te darán valiosos datos sobre tu misión

Pelea por riquezas

Cada uno de los Street Pass que acumules van a representar a un **Shadow Link**, que peleará contigo por alguna cantidad de Rupias. Obviamente, mientras más tengas, aumentarán las posibilidades de comprar objetos.

Te recomendamos que si ya no puedes acumular más rupias, busques elementos que te puedan servir para gastarlas y, posteriormente, continuar con los enfrentamientos con **Shadow Link** para incrementar tus rupias.

Existen muchos lugares de interés en los que puedes participar, juegos en los que muchas veces una pieza de corazón será tu recompensa, pero también otros personajes y lugares donde puedes sacar ventaja, si eres astuto. Como con el adivino, que al igual que ocurría en la versión de Super Nintendo, puedes visitarlo para que te indique por dónde debes continuar... Y después, apagar la consola y regresar al último punto de salvado, para que el consejo te haya salido gratis. Un movimiento clásico en la serie desde hace años.

No se trata de una carrera, así que te invitamos a que disfrutes de este juego, nadie te presiona para terminarlo; goza de cada paisaje, de cada lugar que visites. Muchas veces la respuesta al acertijo que no nos deja avanzar se encuentra justo en la zona donde estamos atorados, no sufras.



Todo un héroe
No dejes de pelear

Con estos tips estás listo para caminar solo en este gran juego de Nintendo 3DS. Te esperan muchos peligros por delante, pero recuerda que aquí estaremos contigo para ayudarte en Club Zelda.

PREVIEW



▲ No lo dudes, cómete las frutas.



▲ Busca obtener los mejores ataques.



Kirby Triple Deluxe



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
• Categoría
Plataformas
• Jugadores
1
• Opinamos
Un juego más de Kirby que apunta al cielo



Aún sin valoración de la ESRB.

Nuevos problemas en DreamLand

De las sorpresas más agradables que nos han dejado los Nintendo Direct tenemos, sin duda, a **Kirby Triple Deluxe**, la que parece que será una de las mejores aventuras del personaje rosado.

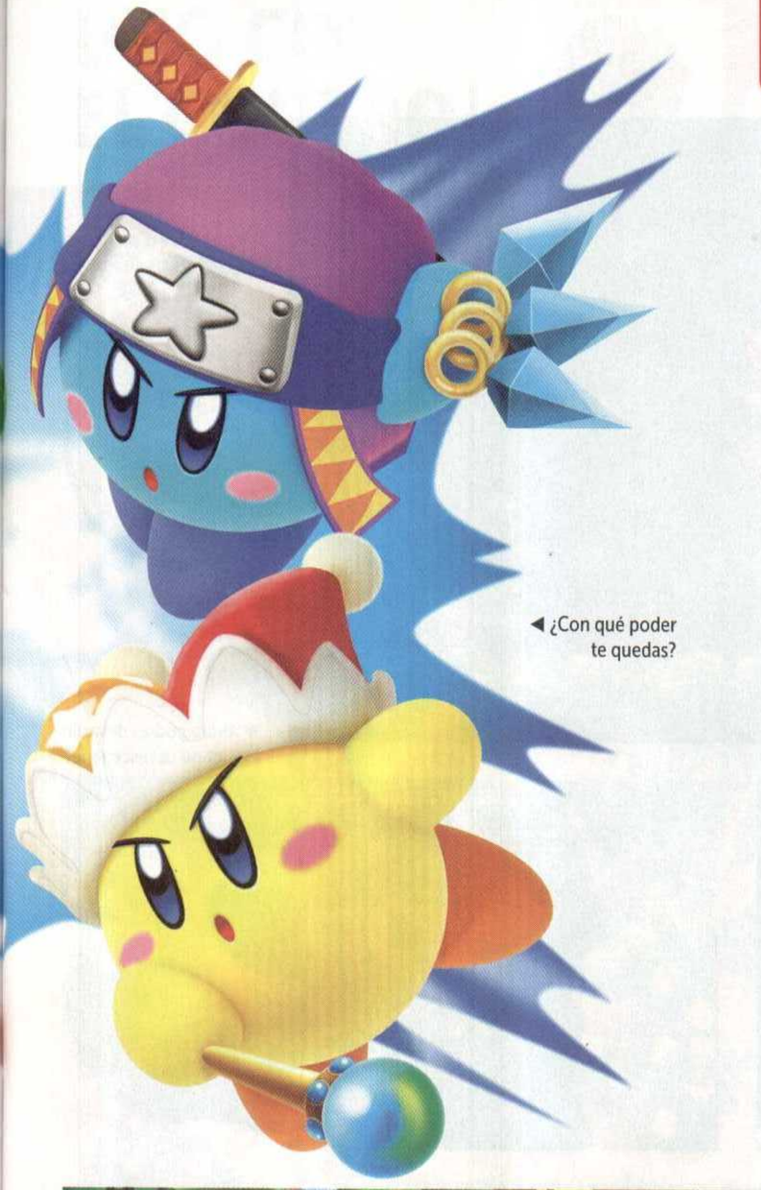
Por lo que se ha mostrado, será una mezcla entre la entrega para Nintendo 64 y el aclamado **Kirby Super Star** para el Super Nintendo.

El desarrollo de los niveles será en completo 2D, pero con muchos elementos en 3D que no van a servir como adorno simplemente, tendremos que interactuar con ellos muchas veces para seguir avanzando. Ahí está la gran diferencia entre este título y los anteriores que hemos visto en la saga.

Como no podía ser de otra manera, **Kirby** copiará los poderes de sus enemigos para atacar, pero esta vez tendrán otra función: la de resolver pequeños acertijos. Nunca al nivel de un RPG en forma, pero dan variedad a una mecánica que ya desde antes era muy buena y ahora ha mejorado.

Aún no tiene fecha exacta para su lanzamiento, pero consideramos que debe darse antes del primer semestre de este año. Así que debemos estar muy atentos, sobre todo porque los juegos de **Kirby** siempre han sido sinónimo de innovación, creatividad y mucha diversión en cada entrega.

Además del clásico modo de historia, incluirá varios minijuegos



◀ ¿Con qué poder te quedas?



▲ Utiliza correctamente tus nuevas habilidades.



◀ **King Dedede** no podía quedarse fuera de esta nueva entrega.

Fecha de lanzamiento
2014



▲ Explora libremente cada nivel.



▲ Siempre habrá una buena estrategia para ganar.

Dragon Quest Monsters 2

Cambios importantes



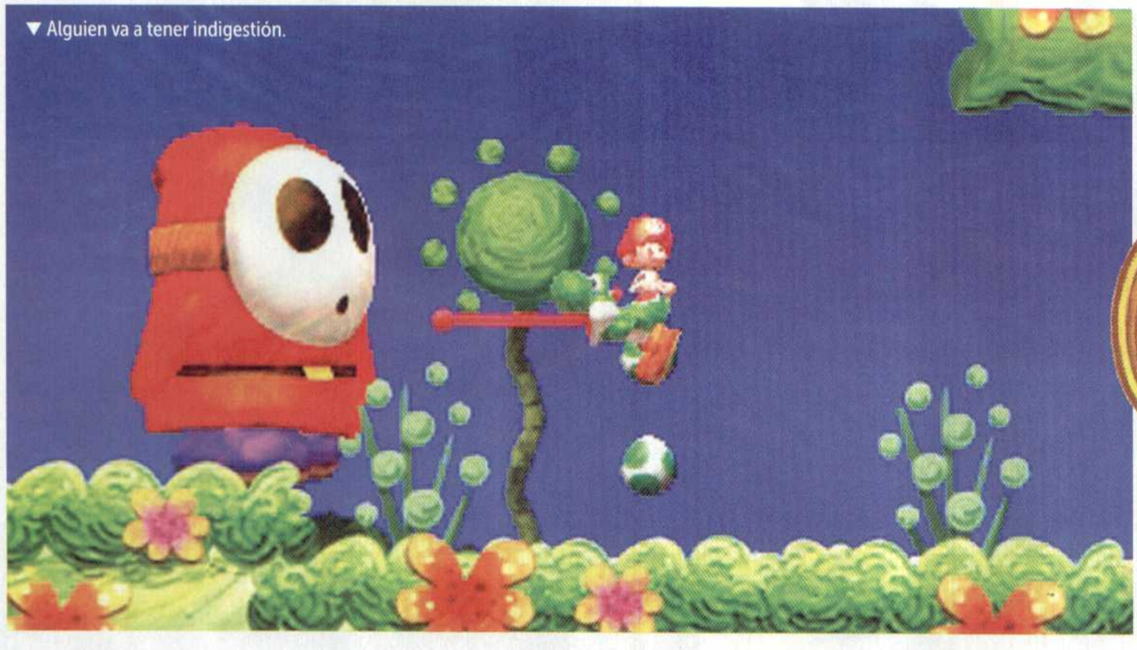
- Compañía
Square Enix
- Desarrollador
Square Enix
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Gran variante de la historia principal

Esta es una de las series más populares de RPG en Japón, quizá más que **Final Fantasy**. Por ello cada nueva versión es un fenómeno, aunque no pertenezca a la línea principal, como es el caso de **Dragon Quest Monsters 2**, que aparecerá este mes en Japón, ofreciendo mucha acción, calabozos, acertijos y, sobre todo, muchos monstruos para derrotar. Pero no debemos confundirnos, aunque el concepto suene repetitivo, en realidad es muy adictivo. Ojalá que pronto sea anunciado para nuestro continente, hacen mucha falta este tipo de obras.



Aún sin valoración de la ESRB.

Fecha de lanzamiento
Pendiente



▼ Alguien va a tener indigestión.

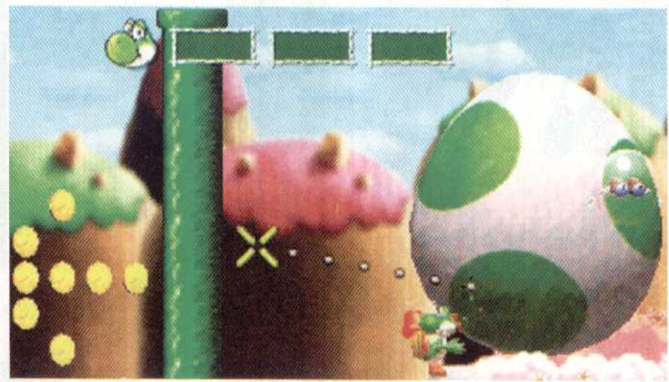


▼ Las nuevas monedas que reuniremos.

▼ Ahora podrás destruir parte del escenario.



▼ **Kamek** seguirá con sus poderes mágicos.



Yoshi's New Island



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Plataformas
- Jugadores
1
- Opinamos
Clásico instantáneo

La secuela que todos esperamos

La versión para Super Nintendo, que apareciera hace ya casi 20 años, es considerada por muchos como el mejor juego en plataformas 2D de todos los tiempos, de ahí que esta secuela esté causando tanto revuelo.

Al parecer, la mecánica del juego se mantendrá sin grandes cambios; es decir, deberemos cruzar varios niveles con ayuda de **Yoshi**, quien podrá comer a los enemigos para volverlos huevos y después lanzarlos, pero no sólo para defenderse, son pieza clave para activar interruptores y encontrar caminos secretos que nos permitan recolectar los ítems ocultos que, como siempre, serán las monedas rojas, las flores y las estrellas de tiempo. Aunque al parecer ahora también contaremos con las monedas de **Yoshi**, que seguramente nos darán algún extra importante.

Se ha confirmado su fecha de salida para el 14 de marzo, haciendo que al igual que en 2013, el Nintendo 3DS tenga un inicio de año espectacular, esta vez con **Bravely Default** y la nueva aventura de **Professor Layton**.

En siguientes números te tendremos nuestras impresiones finales de lo que parece que será uno de los mejores juegos de todo 2014.

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Aún sin valoración de la ESRB.

También se podrá descargar directamente de la eShop, en su salida

Fecha de lanzamiento
Marzo 14

M

por Juan Carlos García "Master"

▶ Un gran juego de Capcom para demostrar nuestro talento.

Verdadero reto

¿Cuánto tiempo tiene que no se esfuerzan al límite para superar un videojuego?

En este inicio de año he meditado mucho acerca de un tema que cada día se vuelve más notorio: la dificultad en los videojuegos va a la baja de manera brutal, al mismo tiempo que el interés de los jugadores en mejorar.

Cuando inicié en este maravilloso mundo, buscaba ser quien tuviera los mejores consejos, quien conociera todos los secretos para ganar o terminar algún juego. Me encantaba demostrar mi habilidad, pero sobre todo y muy importante, buscaba perfeccionar mis técnicas para ser mejor; era un objetivo que muchos teníamos hace algunos años, ser los primeros.

Con el paso del tiempo esto se ha perdido, ya nadie busca mejorar ni tener habilidades superiores, sólo se pretende realizar cosas espectaculares presionando la menor cantidad de botones posible, si es uno solo, mucho mejor, lo cual es verdaderamente triste, se está perdiendo la esencia.



▲ Con trabajo duro se puede tener un gran nivel.



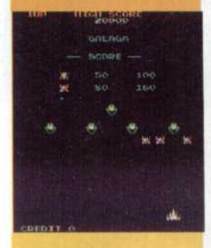
▲ Dominar este juego no es para nada algo sencillo.

▲ El espacio es la clave con este tipo de movimientos.



▲ ¿Cuántos golpes logran incluir en un combo?

Juegos clásicos



Pocos jugamos este gran juego en las Arcadias, pero es más complicado que muchos títulos actuales.

Jugando por jugar

Actualmente los jugadores sólo optan por un estatus en los títulos en línea, pero para ello no se esfuerzan, buscan las maneras más sencillas de lograrlo. Lo mismo pasa con los juegos de plataformas o cualquier otro género, al terminarlos se van a un cajón del cual no salen en mucho tiempo, en el mejor de los casos, porque bien pueden quedarse ahí para siempre, acumulando polvo, al mismo tiempo que guardan secretos, incluso *bugs* curiosos que nunca se van a descubrir porque ya no existe esa pasión que hacía que los volviéramos a jugar decenas de veces.

Pero no todo es malo, existen géneros que aún exigen al videojugador concentración y mucha, mucha práctica. Me refiero al de peleas, que desde que surgió se ha mantenido siempre en una línea de mejora, en la que los únicos que resultamos beneficiados somos nosotros.

Para que quede esto más claro, pondré algunos ejemplos que estoy seguro nos harán recapacitar un poco acerca de todo esto que vivimos y vemos a diario, pero que tal vez no habíamos notado, lo que no significa que no exista.

Habilidad y talento

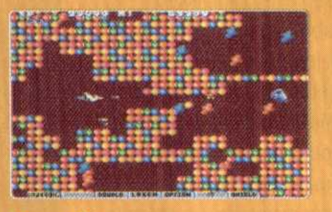
Obras que nos hacían mejorar... y sufrir, los amados *shooters*



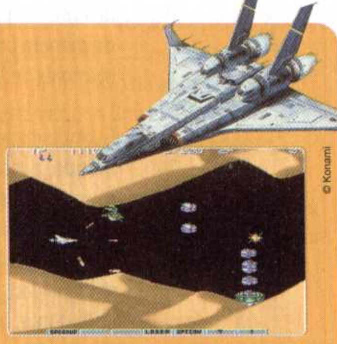
TwinBee
Un *shooter* innovador que tuvo adaptación para NES.



Xevious
De los juegos más difíciles que recordemos en este género.



Parodius
El juego se burlaba del género y de nosotros mismos al perder.



© Konami

Gradius
No podíamos dejar de mencionar esta gran obra de Konami.



▲ Directo de **Rival Schools**.

▲ La paciencia nos vuelve mejores.



▲ Una pelea de peso completo.



◄ Estos movimientos no los podemos fallar al marcarlos.

En cualquier juego se busca reducir las mecánicas para volverlo apto para todo tipo de jugador. Esto se lee muy padre, pero lo cierto es que en realidad ése es el verdadero problema, al considerar a personas que juegan cinco minutos diario, afectan a quienes buscamos un verdadero reto. Pero en los títulos de pelea no es así, en este género cada año se agregan nuevas modalidades que vuelven más complicado cada *round*, que nos obligan a practicar más horas con todos los personajes, en los que la coordinación para marcar cada movimiento es básica.

No estoy diciendo que dejemos de jugar todo lo que nos gusta y que nos la pasemos solamente con juegos de pelea, no, simplemente quiero que quede claro cómo se debe evolucionar un género y nosotros mismos como videojugadores.

¿Les gustaría que en el futuro con presionar un botón ya terminara el juego? Me imagino que no, y de verdad, no es una exageración, pero podríamos estar cerca.

Debemos exigir y consumir productos que en verdad nos ayuden a mejorar como videojugadores. No tiene caso comprar todos los títulos anuales de licencias pobres mientras dejamos de lado las obras de estudios pequeños pero que aún trabajan con pasión, como es el caso de Atlus, que se fue a la quiebra justo por eso, por ofrecer obras complejas y retadoras, ¿no es irónico?

Pueden contactarme en juang@revistaclubnintendo.com. En Twitter en @MasterKiraCN, o bien en Miiverse como MasterMX. Nos leeremos en el siguiente número.

Ser mejor es cuestión de paciencia y dedicación, no de presionar un botón



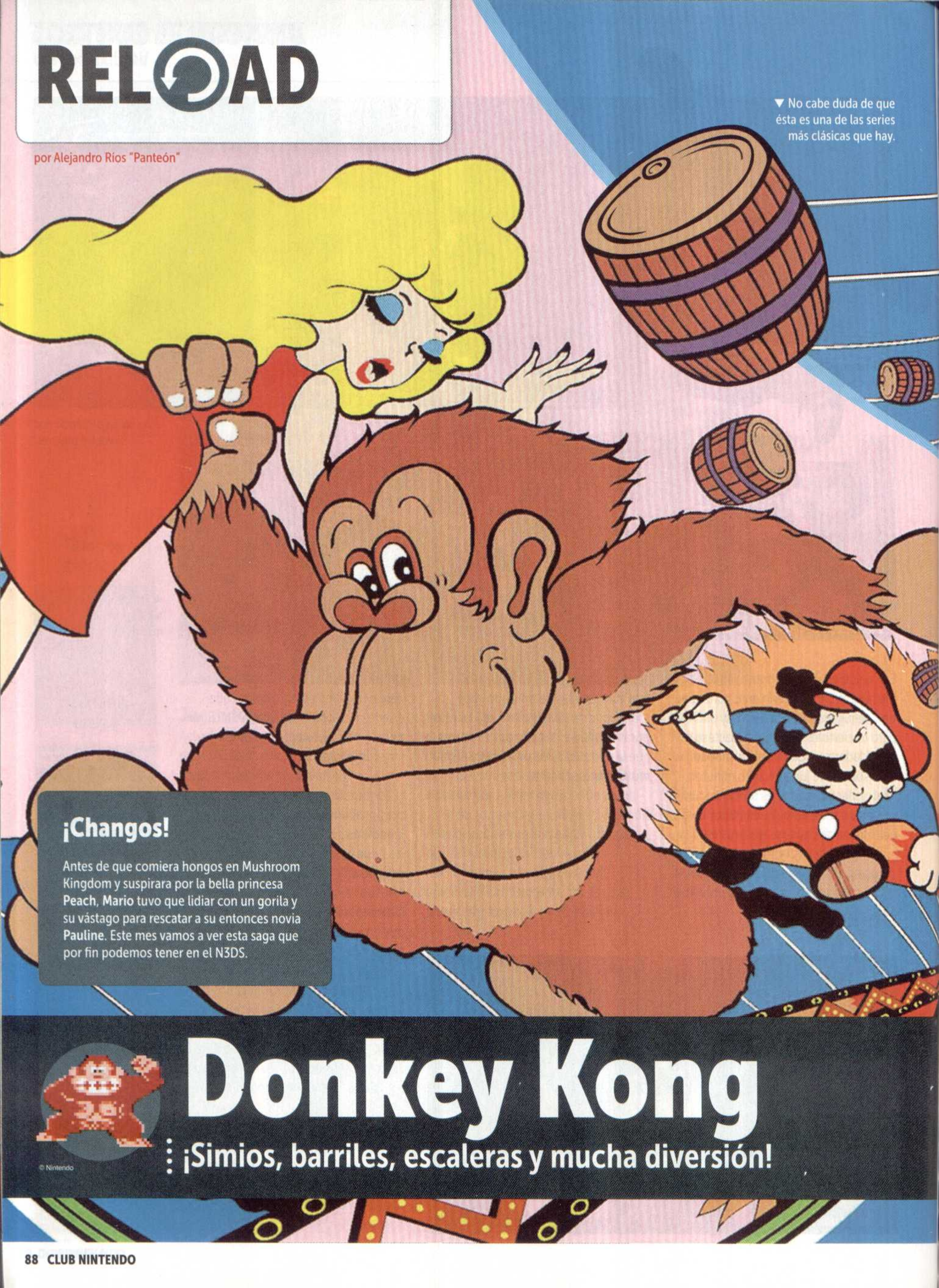
▲ Espero que este género nunca se vuelva casual.

Diversión y reto



Pocos son los juegos que combinaban de manera tan perfecta la dificultad y la diversión, como **Snow Bros**.





RELOAD

por Alejandro Ríos "Panteón"

▼ No cabe duda de que ésta es una de las series más clásicas que hay.

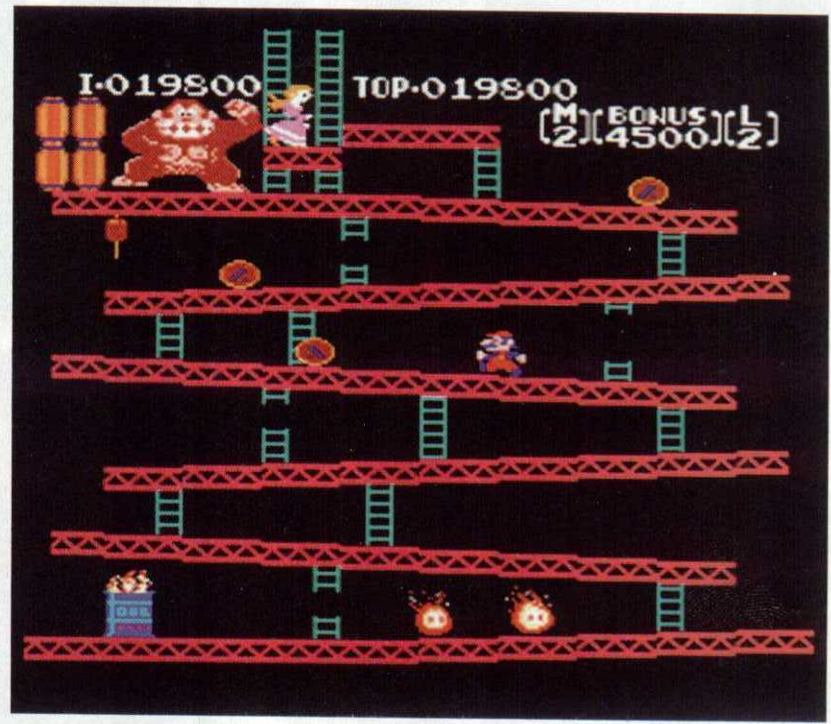
¡Changos!

Antes de que comiera hongos en Mushroom Kingdom y suspirara por la bella princesa **Peach**, **Mario** tuvo que lidiar con un gorila y su vástago para rescatar a su entonces novia **Pauline**. Este mes vamos a ver esta saga que por fin podemos tener en el N3DS.

Donkey Kong

¡Simios, barriles, escaleras y mucha diversión!

◀ Son pocas etapas pero muy desafiantes.



▲ Cada vuelta se torna más y más difícil.

◀ **Jumpman es más frágil en este juego.**



Donkey Kong

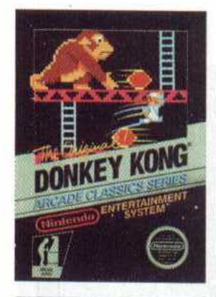
El origen del plomero bigotón



Novedoso *gameplay* para su época.



Diversión sin límites por su fórmula legendaria.



En un tiempo en que los juegos de disparos y laberintos eran los más populares, el gran Shigeru Miyamoto sorprendió al mundo con una propuesta muy diferente que marcó para siempre la forma en la que jugábamos. **Donkey Kong** llegó a las Arcadias en 1981, y desde entonces se ha convertido en una de las más conocidas franquicias, ayudando a Nintendo a colocarse como la empresa líder en la industria de los videojuegos.

No voy a profundizar demasiado en cuanto a la historia, pues ya hemos mencionado numerosas veces detalles como que el héroe se llamó **Jumpman** y luego se cambió a **Mario**, y la famosa contienda legal de Universal contra Nintendo; quiero mejor recomendar el juego como tal, sin desviarnos tanto.

Un gran clásico

Al igual que muchos otros títulos de 8 bits, **Donkey Kong** está disponible para descargarse en el Wii, Wii U y N3DS, por lo que es una opción que definitivamente no podemos dejar pasar, puesto que es sumamente divertido y te entretiene durante largo rato. Cabe mencionar que se trata de la versión de NES y no la de Arcadia, así que tiene sólo tres escenas, pero sí incluye el final del juego.

El control es muy bueno y no le pide nada en este aspecto a su contraparte de Arcadia. El reto va en aumento conforme vas progresando en la historia, así que no creas que es sólo para niños o inexpertos.

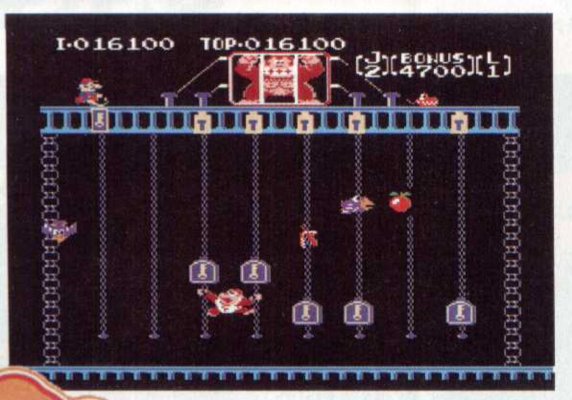
Es sencillo de aprender a jugar, ¡pero sumamente difícil de dejarlo!



Conclusión
INFALTABLE

Donkey Kong es uno de los juegos de antaño que más he disfrutado, por lo que no lo dejo de recomendar. Es parte de la colección de clásicos de NES que estoy juntando en mi 3DS, aun teniendo los cartuchos físicos. Te recomiendo que si no lo has comprado, no lo dejes pasar, ¡está a muy buen precio!

▶ ¡Es momento de que **Junior** salve a su padre!

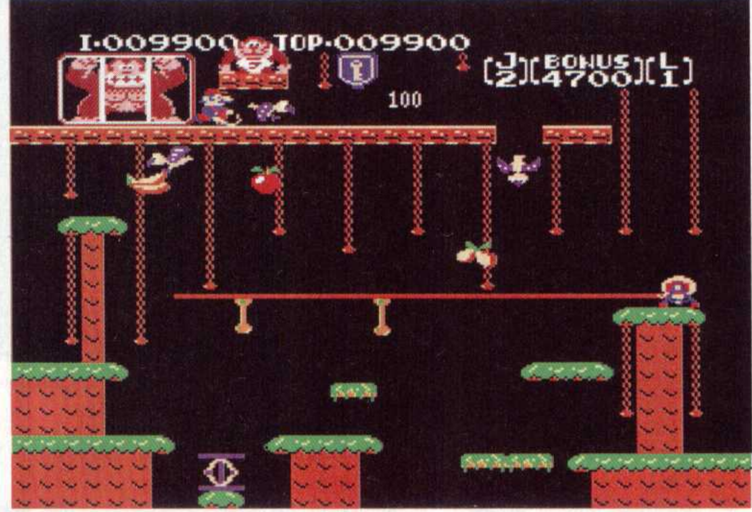




▲ Las escenas son variadas y llenas de peligros.

▼ En este juego, **Mario** es el villano de la historia. Genial, ¿no?





▶ **Mario** usará todas sus artimañanas para detener al pequeño gorila.



Donkey Kong Jr.

¡Es hora de rescatar a papá!



Gran giro a la historia con un villano singular.



El *gameplay* cambió un poco pero es genial.



La secuela del éxitoso **Donkey Kong** no tardó demasiado, pero en lugar de volver a controlar a **Mario**, en esta ocasión tenemos que ayudar al pequeño **Donkey Kong Junior** a liberar a su padre de las garras del malévolo bigotón, quien lo tiene bajo su custodia después de los eventos del primer juego.

Como chango

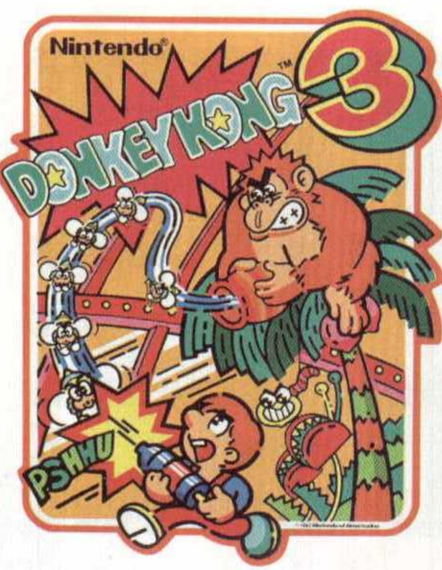
El cambio más notable es que ya no andas corriendo de aquí para allá como en la versión anterior; como controlas a **Junior**, la mayor parte del tiempo debes andar colgándote de las ramas y cadenas que hay para llegar hasta la parte más alta del escenario; claro que debes saltar o esquivar a los enemigos que te manda **Mario**. La ventaja es que puedes usar las frutas que hay para acabarlos definitivamente y así conseguir más puntos, lo cual es el objetivo secundario del juego, al igual que muchos otros de la época. Del mismo modo que su predecesor, en esta aventura tendrás que ir pasando cada nivel hasta la confrontación final. Curiosamente, en la intro de la versión de Arcadia aparecen dos **Mario**; podríamos decir que son **Luigi** y él, aunque vistan igual, pero esto nunca se ha definido. ¿Tú qué piensas? ¿Son los hermanos o es un clon?

Este juego es bastante dinámico y tiene una buena cantidad de humor

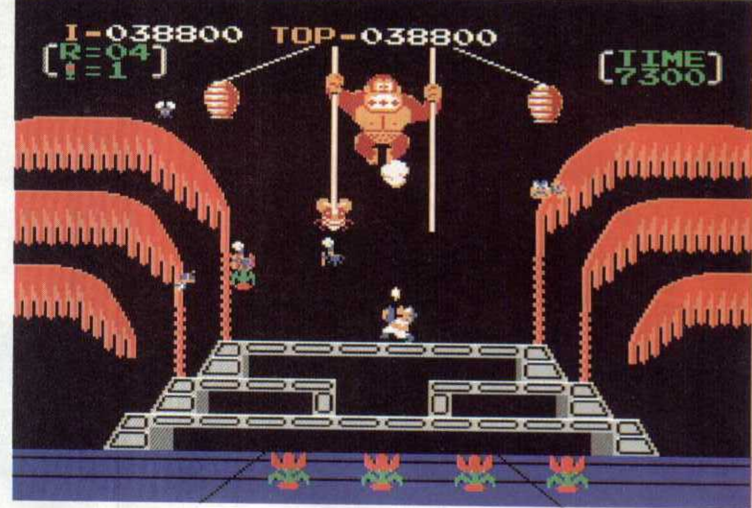


Conclusión
EXCELENTE OPCIÓN

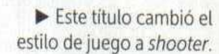
Definitivamente si tienes el original, no puede faltarte la secuela. Es notable mencionar que hubo caricatura de **Junior**; también, una versión para el NES en la que debías resolver operaciones matemáticas. Ojalá que pronto esté disponible. No olvides que este gorila es el papá del **DK** actual.

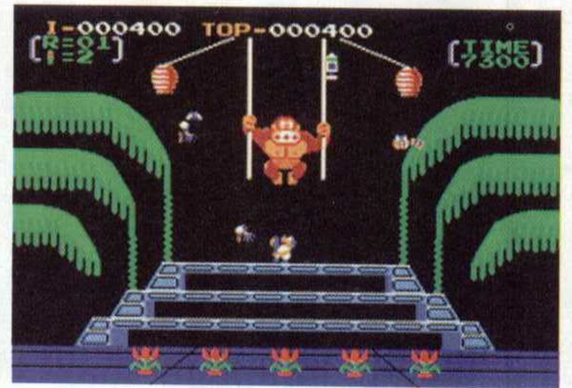


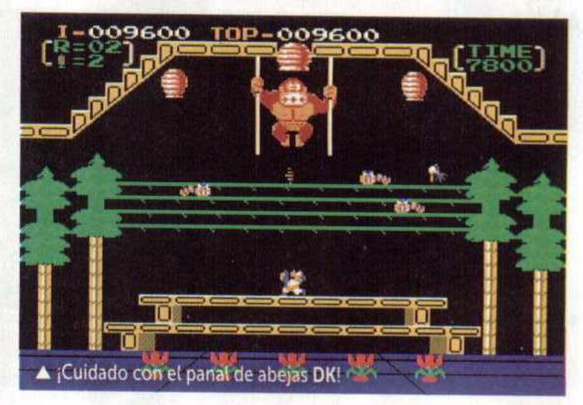
▶ Un nuevo héroe tiene que detener a Donkey Kong.



◀ Stanley debe defender su invernadero.


▶ Este título cambió el estilo de juego a *shooter*.





▲ ¡Cuidado con el panal de abejas DK!

NES 1986

Donkey Kong 3

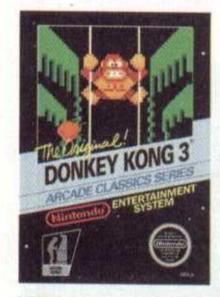
¡La bestia está de vuelta!



Buena idea innovar en el *gameplay*.



Le faltó un final para recompensarnos.



A diferencia de sus predecesores, una tercera parte apareció directamente para el Nintendo Entertainment System, en la que **DK** regresa a las andadas, pero esta vez para invadir un invernadero, pues es el lugar que ha considerado como seguro, presumiblemente para escapar de ese sujeto de bigote que no deja de molestarlo. Aunque sabemos que la "historia" no va a ganar ningún premio, fue el pretexto para ofrecer una nueva entrega para que volviéramos a combatir al poderoso simio, aunque en esta ocasión decidieron darle otro enfoque, pues se trata de un *shooter* que incorpora un estilo muy distinto a lo que habíamos jugado con anterioridad en las otras versiones.

Presentando a Stanley

El héroe de esta ocasión es un sujeto que usa insecticida para ahuyentar al gran mono antes de que entre al invernadero y acabe con las flores. Pero no creas que **DK** viene solo, pues puede provocar a las abejas a que te ataquen, además de que aparecen otros insectos que deberás exterminar antes de que sea demasiado tarde. Cada *round* termina cuando logras hacer que el simio huya del escenario.

El lado malo es que a diferencia de los otros títulos, aquí no hay final; lo cual es ilógico tomando en cuenta que en los anteriores sí había. Las etapas se repiten una y otra vez sin concluir.

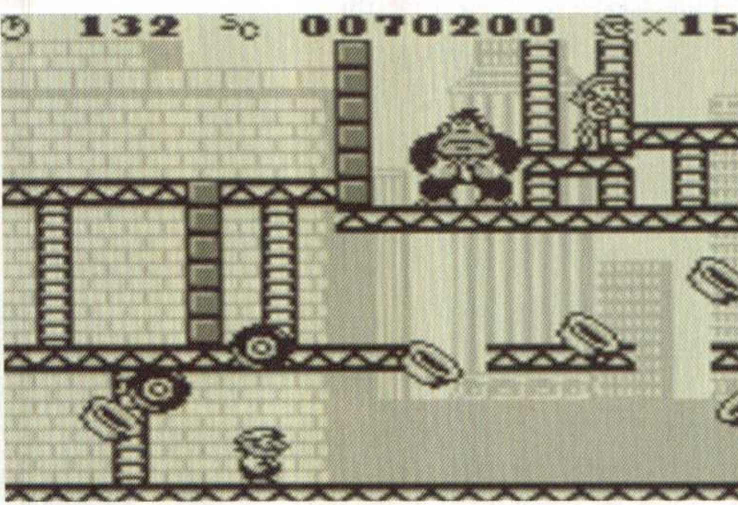
Ésta es una de las menos conocidas entregas, más porque no sale Mario



Conclusión COLECCIONABLE

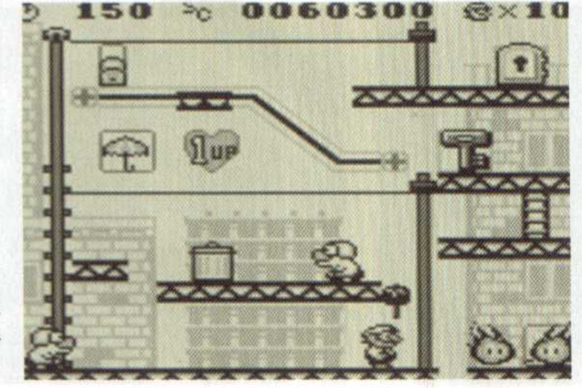
No es necesario recalcar que éste es el menos popular de los juegos de **Donkey Kong**, pero no por eso deja de ser una buena opción para completar la colección en tu Nintendo 3DS, especialmente si quieres tener los clásicos de NES en esta modalidad para llevar. Dale un vistazo y lo comprobarás.



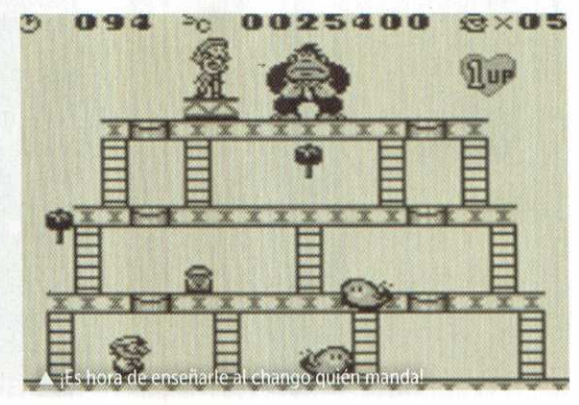


▶ Conserva el estilo del original pero con muchos nuevos elementos.

▲ **Pauline** vuelve a ser la damisela en peligro en esta entrega.



▶ Hay cosas para ayudarte, como el martillo.

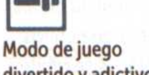


▲ ¡Es hora de enseñarle al chango quién manda!



Donkey Kong (GB)

Novedoso, divertido ¡y monísimo!



Modo de juego divertido y adictivo.



Mejor que una simple adaptación.

La llegada del Game Boy nos emocionó porque vimos varios de los juegos clásicos en versiones portátiles que podíamos disfrutar adonde quiera que íbamos. Pero a diferencia de otras franquicias que tuvieron adaptaciones lo más parecidas a sus contrapartes de consola casera, como **Mega Man**, por ejemplo, **Donkey Kong** no fue trasladado al GB como una versión de NES en blanco y negro. Nos ofrecieron una mejor aventura en donde había muchas cosas nuevas, más pisos que en su original y un *gameplay* mucho más complejo que en el original, lo cual lo convirtió en un juego imperdible para los fans de la serie, que aparte de todo queríamos un **Donkey Kong** portátil; como yo, que me gustan mucho estas adaptaciones.

El origen de los Minis

Un detalle que invariablemente debemos mencionar es que aquí **Mario** no solamente salta y usa su martillo, sino que también toma llaves y objetos para ayudarse en su camino, muy al estilo de **Super Mario Bros. 2**. Esta nueva forma de jugar sirvió para crear una nueva línea que pronto se convirtió en **Mario vs Donkey Kong**, la cual ya ha tenido varias secuelas y sigue en el gusto de los fans. Al igual que los otros tres juegos que te presento, este título está disponible para el N3DS.

Este juego marcó la pauta para la gran serie Mario vs Donkey Kong





Conclusión
CLÁSICOS QUE NO DEBES PERDERTE

Como verás, estos cuatro juegos están geniales, además a muy buen precio, por lo que vale la pena tenerlos en tu consola portátil favorita. No olvides escribirme a panteoncn@revistaclubnintendo.com o seguirme en Twitter o Miiverse como @PanteonCN. ¡Estamos en contacto!



LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL
DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...
esmas móvil
!Reparte puñetazos a la vieja usanza!...
ENVÍA
CN JUEGO BOX
AL 42222
K.O. KID
DE REGALO
SUPER K.O. BOXING 2
NUEVO
SUPER K.O. BOXING 2
Averigua los puntos débiles de cada adversario, esquiva sus ataques especiales y cuando llegue el momento oportuno, ¡túmbalos con tu superpuñetazo para convertirte en EL CAMPEÓN!

PAUSA

Professor Layton and the Azran Legacy

Level-5 pone en nuestras manos la última aventura del famoso investigador

Donkey Kong Country: Tropical Freeze



La serie **Country** sorprende con esta espectacular entrega, en la que también participará **Cranky Kong**.

◀ Ellos serán algunos de los enemigos a enfrentar.

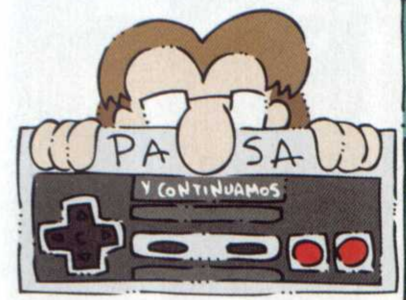
One Piece Romance Dawn

Se confirma su llegada a nuestro continente



▲ **Luffy** combatirá a cientos de enemigos en esta aventura tridimensional.

Originalmente, la compañía Namco-Bandai lanzó este título para el mercado japonés y europeo, y se había dicho que no era factible su llegada a América. Sin embargo, ya está disponible desde el pasado 11 de febrero y, por supuesto, nosotros te presentaremos una reseña completa, para que lo conozcas.





TURRILANDIA

gamers PRESENTA

Distant Worlds

music from

FINAL FANTASY

El **espectáculo audiovisual** llega por primera vez a **México.**
No te pierdas esta magnífica experiencia con **la música de Final Fantasy.**

12 de Marzo de 2014

Director
Arnie Roth

Compositor presente
Nobuo Uematsu

con la **Orquesta Sinfónica Nacional**
En el **Auditorio Nacional**





BOLETOS A LA VENTA EN:
ticketmaster

